3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.41
卷首特报
危机之源 最终幻想VII PSP
游戏详情首度公开
首批登场角色完全介绍!
专题企划
光环下的异彩
——掌机上的名作分支系列
攻略透解
战地指挥官 PSP
大战略DS NDS
快乐足球 GBA
话梅杂志&3DM-SMV

只要在2006年6月26日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中151页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第43辑上公布，敬请关注。

看掌机王Sp得大奖



还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名


《FFX》金属封面笔记本


尤娜挂饰手机绳


游戏主题T恤


迷彩运动水壶

本辑特别关注

正义与邪恶的较量，世纪之战一触即发！

PSP 战地指挥官

完全作战指令书

全流程详解

兵种能力介绍

师团技能分析

P94



P112

专题企划

光环下的异彩

——掌机上的名作分支系列

P61

打造名作难，开辟名作的分支系列也不容易。尽管名作的素质都是超乎寻常而且各有千秋，但它们的分支作品却是良莠不齐，本辑专题就让我们来看看这些由名作衍生出来的分支作品……



美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.41

本辑赠品





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引



卷首特报
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII ™
文 雷伊
危机之源 最终幻想VII
クライシス コア －ファイナルファンタジー－VII－
◆Square Enix◆A・RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定
PSP
卷首特报
一个属于男人们的故事！
一段不为人知的《FFVII》！



这款《危机之源 最终幻想Ⅶ》(以下简称《CCFF Ⅶ》)最早是在前年公布的，几乎是在SE公布本作的同时，SONY方面正式对外宣布了PSP的准确发售时间和价格。当时，PSP出人意料的低价格以及"《FF》系列"的品牌号召力都让玩家们对SONY第一次杀入掌机市场的表现充满了信心。后来的事情大家都看到了，曾经雄心万丈的PSP沦为了"移植地狱"，在日本陷入了窘境；原本预计在2006年第一季度与玩家们见面的《CCFF Ⅶ》迟迟都没有公布详细情报，外界纷纷猜测其是否已经胎死腹中……去年年底，担任本作人物设定的野村哲也在接受日本媒体采访时表示游戏正在顺利开发之中，并将于今年E3时正式与玩家们见面。经过半年的等待，这款游戏终于如期在E3上掀开了神秘的面纱，虽然称不上技惊四座，但却没人会否认它在PSP今后的软件战略中所处的重要地位。

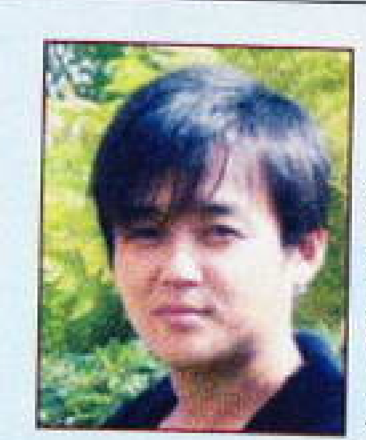
和之前传闻的一样，《CCFF Ⅶ》的主人公正是在《FF Ⅶ》中已经死去、只出现在克劳德回忆中的战士扎克斯。虽然在《FF Ⅶ》本篇中露面的机会并不多，但扎克斯却依然获得了不少玩家的亲睐，因此SE选择让他来作为本作主角可以说是在情理之中。另外，以扎克斯的视角所展开的故事相信也会对整个《FF Ⅶ》大系中仍未交待完毕的谜团作出最后的补完。作为一款衍生于《FF Ⅶ》的作品，《CCFF Ⅶ》中自然会有不少大家所熟悉的《FF Ⅶ》中的人气角色登场，而在本作中首度登场的全新角色也会出现。由于的游戏类型是A·RPG，因此战斗部分绝对是本作的一个重头，不过遗憾的是游戏的战斗画面目前还没有公布，它会带给玩家们"《王国之心》系列"一样的爽快感吗？来看看开发人员的访谈，相信你的顾虑就会烟消云散。

开发人员访谈



田畑 端

本作的总监，同时也是《危机之前 最终幻想Ⅶ》(简称《BC FF Ⅶ》)和不久前刚公布的手机版《FF Agito XⅢ》的总监。



野村哲也

SE社内的著名人物设计，曾经担任过多部"《FF》系列"作品及《王国之心》、《武藏传》等多款著名游戏的人物设定。

——在本作中，玩家将如何介入到游戏中去呢？

田畑：E3上公开的影像是即时演算的剧情动画，是对角色在游戏中立场的一种反映，实际游戏部分依然是按照接近于事件加战斗这样的传统RPG模式来进行的。当然，与玩家有着最直接关系的还是战斗部分。不过，由于开发平台是PSP，因此与其和之前的"《FF》作品"那样在游戏中加入大量事件，我觉得还是更注重游戏的节奏比较合适。

——战斗部分什么时候可以公布呢？

田畑：东京游戏展的时候应该可以公布了吧。如果战斗画面公开的话，我想一定会给玩家带来双重惊喜。

——双重？具体怎么说？

田畑：其中之一是我们为了尽可能地让更多的人直接体会到化身为战士时战斗的爽快感，令游戏比较强调动作要素，但这些部分都是任何人都能够上手的。另外一方面就是我们采用了某个比较不同寻常的游戏系统。

野村：我们制作的是不同于人们想像的动作RPG，当刚才说的那两个方面的平衡性调整到一定程度时，相信就可以公开了吧。

田畑：游戏的方向性已经明确了，剩下的就是挑战主机的性能了，不容易啊。(笑)

年轻的神罗战士
Zack
扎克斯

神罗公司的精英战士，性格开朗，能够与任何人进行毫无隔阂的交流。在《FF Ⅶ》中作为克劳德的好友登场于其回忆中，去年《FF Ⅶ AC》限定版中附带的特别影像《Last Order》中对其有较为详细的描述。



▲扎克斯被困在了类似于斗技场一般的场所中，他是出于什么原因被关在这里的呢？



▲在这个类似于斗技场的场景中，扎克斯将与面前的庞然大物展开战斗。


▲巨大的召唤兽巴哈姆特出现在了扎克斯面前，把巴哈姆特召唤出来的又是什么人呢？



◀从背景中我们可以发现扎克斯所在的位置是米德加尔六番街的公园，扎克斯的表情看上去非常平静，应该是在跟比较亲近的人对话。这位亲近之人莫非就是在《FF Ⅶ》中失去生命的女主角爱丽丝？

冷静的塔克斯成员

Tseng
曾



神罗公司干部直属精锐部队塔克斯的成员，能够出色地完成上级下达的命令，是个非常精明的人物。不过，虽然他在部队中表现出色，但也有对上级的行动产生怀疑的时候。

扎克斯的同伴

Angeal
安吉尔

经常与扎克斯一起行动的战士，从他说话的口吻中可以发现他对扎克斯来说是个前辈一样的人物。安吉尔是本作中首次出现的角色，即便是在故事发生于《FF Ⅶ》6年前的《BC FF Ⅶ》中也没有登场过，由此我们是否可以推断，这位在本作中有着重要地位的角色莫非在游戏中将会死亡？

▶最近的不少作品中似乎都喜欢用羽毛来渲染气氛，《CC FF Ⅶ》则欲将这一手法继续发扬光大。图中安吉尔的面部表情刻画地非常细致，让人难以想像这是一款PSP游戏。



▼克劳德的武器、大刀"一刀两断"为什么会出现在安吉尔的背上？他们两人之间有什么联系呢？



▲成为"1ST"是每个神罗战士的梦想，扎克斯最后成功实现了他的梦想，却难逃命运的捉弄。



▲背对的两人，他们之间发生什么纠葛了吗？

▼ 俩人身后的场景是爱丽丝的家吗？

▲塔克斯与战士平时的任务虽然不同，但有时也会并肩作战。图中应该就是曾与扎克斯在共同完成任务。

精锐部队的要员



被称为英雄的战士

Sephiroth

萨菲罗斯

使用长剑的神罗战士，极少数的拥有“1ST”称号的英雄。在得知了自己的身世之后，他开始憎恨人类甚至整个星球，并决定使用“陨石”来摧毁一切。在本作中，他将作为神罗战士中的英雄登场，与扎克斯过去的关系值得玩家期待。



◀萨菲罗斯和扎克斯之间展开了激战，迸发出绚烂的刀光剑影。两人背后的是在《FF Ⅶ》中也曾出现过的神罗大楼。



▶究竟是什么原因促使萨菲罗斯和扎克斯之间发生战斗的呢？



▲扎克斯和安吉尔即将去和萨菲罗斯汇合，三人在游戏中的戏份应该非常充足。



▲从萨菲罗斯的台词中我们可以发现，安吉尔对他来说同样是一位前辈级别的人物。

梦想成为战士的少年

Cloud

克劳德



《FF Ⅶ》中拯救了星球命运的青年，不过在本作中，他还仅仅是个普通的少年士兵，并以成为神罗战士为自己的梦想。本作中将交待他与扎克斯初遇时的情节，并为之后克劳德内心的转变埋下伏笔。

《FFⅦ》残留的最大谜团即将揭晓

被谜团包围的人物 ???



目前还没有公布正式身分的人物，从其样貌来看与《地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ》(简称《DC FFⅦ》)最后那段隐藏动画中的神秘角色非常相似。虽然身上套着红色的风衣，但里面的穿着却和扎克斯及萨菲罗斯非常相似，因此他很有可能与他们一样都是神罗的战士，而在《DC FFⅦ》最后所残留的谜团也很有可能将在本作中得到解答。



▶《DC FFⅦ》的原画中曾出现过的神秘角色，他就是本作中出现的这位神秘人物吗?



▲扎克斯所说的"Project G"究竟指什么呢?《DC FFⅦ》中曾经提到过特异战士"G"这一新名词，两者指的是同一类人吗?



▲被冰雪覆盖的边境之地，扎克斯的语气听上去非常乐观，同时也可以看出他与克劳德之间已经建立起了深厚的感情。



▲对于克劳德来说，扎克斯可以说是其日后成为神罗战士的启蒙人。



▲在很多《FFⅦ》相关作品中都出现过的场景，扎克斯和克劳德从宝条博士处逃离的一幕，而扎克斯也在随后失去了年轻的生命。



▲《FFⅦ》片头动画中出现的魔晃列车，在本作中他会是扎克斯的主要交通工具吗?

掌机情报站 POCKET GAME

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

硬件 HARDWARE NDSL欧洲发售日公布，黑色及咖啡色版公开

任天堂日前正式公布了欧版NDSL的发售日，该主机将于N64发售十周年、也就是6月23日在欧洲上市。欧版NDSL的售价为149.99欧元和99.99英镑，任天堂将会搭配在此一周后发售的《新超级马里奥兄弟》进行一场大规模宣传活动。

欧版NDSL的两个首发版本分别为黑色和陶瓷白，而在官方提供的资料中还有一款咖啡色的新版NDSL照片。不过目前该版本NDSL是否会与黑白两色同时发售还没有确定。

任天堂方面表示，NDS目前的全球销量已经突破了1600万台，成为史上最畅销的掌机。NDS在欧洲的销量也已经突破了400万台。今年6月份，为了搭配有着时尚外形的NDSL在欧洲上市，任天堂已经安排了不少的大作，包括将于6月9日发售的《成人脑锻炼 脑年龄检测》、将于6月16日发售的《任天狗 斑点狗和它的朋友们》以及将于6月30日发售的《新超级马里奥兄弟》。





软件 SOFTWARE 青沼英二：《幻影沙漏》将成为今后的系列标准！

今年的E3展上，《塞尔达传说 幻影沙漏》是NDS试玩区人气最高的游戏。任天堂表示，本作将于今年第四季度与《含光公主》等多款大作同时推出，不过《幻影沙漏》与《含光公主》不会存在任何形式上的互动，毕竟二者是风格和内容完全不同的游戏。



本作制作人青沼英二日前在接受访问时透露，本作的开发团队是之前《四支剑》的小组。他们原本的计划是开发《四支剑》的续作，不过在开发过程中发现《风之杖》的内容和风格更适合NDS。青沼英二表示，《幻影沙漏》的游戏方式将会成为今后NDS《塞尔达》的标准。

《塞尔达传说 幻影沙漏》的游戏内容将主要围绕一个巨大的迷宫来进行，玩家必须将整个迷宫探索完才能通关。由于在前进过程中会碰到无法通过的障碍，因此需要探索其他的迷宫，才能找到打开主迷宫大门的钥匙。为了增强游戏的紧张感，本作设计了一种被称为“猎人”的特殊敌人，在游戏中“猎人”会不断追杀林克，这种敌人不仅能够一击干掉林克，并且是无法战胜的。不过玩家可以在地图上看到“猎人”的踪迹。青沼英二表示，他相信新颖的操作方式将会吸引系列老玩家，同时更希望能够引起新玩家的兴趣。

硬件 HARDWARE

苹果公司时尚新掌机传闻再起！


▲充满苹果式风格的"Gpod"概念图。

去年，苹果将会推出Gpod掌机的消息闹得沸沸扬扬，网上不仅传出了超专业的Gpod设计图，甚至还有貌似对着实物拍摄的照片，让人很难不信以为真。根据当时的传闻，这款掌机的性能甚至比PSP还强，内置有2GB硬盘，配备了300MHz的G4处理器，有512MB的内存，并且搭配了200万像素摄像头。虽然最后被证实为传闻，不过还是让人对苹果的掌机十分期待。今年年初，美国《EGM》杂志又虚构了一款苹果iGame掌机，同样以专业化的设计让人难分真伪。

最近又有进一步的消息表明，已经通过iPod在便携式娱乐设备市场获得极高份额的苹果确实正在打游戏市场的主意。据某知情的软件工程师透露，苹果目前已经在招募一批有游戏制作背景，并且熟悉C/C++语言的程序设计人员。此内部人士透露，苹果公司经理Mike Lampell邀请他组建隶属iTunes部门的新团队，从事一个苹果酝酿已久的新项目，该项目属于整个苹果公司的最高机密。Mike Lampell是LucasArts的游戏设计师，曾经制作了《星球大战 共和国突击队》等名作，由他率领的开发项目必然与游戏有关。而对于苹果这家以iPod打开新局面的公司而言，这确实很有可能意味着一款时尚新掌机正在秘密研制中。


▲《EGM》杂志的iGame特别报道扫描图。

事件 EVENT

NDS出货逼近1700万，任天堂纯利增加12.5%。

任天堂日前公布了截至2006年3月31日的财年财务报告。数据显示，本财年由于NDS的热销，任天堂的纯利润再次飙升。

本财年，任天堂的销售额为5092.49亿日元，比去年减少了1.2%，主要原因是GBA和NGC业务的急剧萎缩。不过由于NDS带来的丰厚利润，任天堂的运营利润提升了10.6%，达到了1607.59亿日元；纯利润为980.78亿日元，提升了12.5%。在NDS上市16个月的时间里，NDS和NDSL的总出货量达到了1673万台，仅本财年的出货量就达到了1146万台，其中日本为478万台，北美为219万台，欧洲及其余国家总计为376万台。

NDS的软件方面，《任天狗》是任天堂最畅销的游戏，全球出货量高达655万套；《马里奥赛车DS》次之，为422万套；《欢迎来到动物之森》的出货量为356万套。NDS的"触摸纪元"系列游戏大获成功，三款脑力锻炼游戏的总出货量高达510万套。任天堂与第三方的NDS游戏在本财年内总出货量高达4995万套，发售至今总出货量为6044万套。本财年的出货量分布为：日本2152万套，北美1608万套，欧洲及世界其他国家总计为1235万套。任天堂预计NDS今年的硬件出货量将会达到1600万台，软件出货量将会达到7000万套。

相比之下，NGC业务显得十分惨淡。本财年其主机销量只有235万台，NGC业务比起前一年萎缩了70%。不过《马里奥聚会7》和《口袋妖怪XD》的销量双双突破了百万套。任天堂预计Wii上市后可以扭转家用机的局面，截至2007年3月底之间预计会卖出600万台，软件销量1700万套。

GBA、SP、GBM的累计出货量已经达到7513万台，05财年出货量为833万台，同比狂降46%。其中GBA SP出货量为644万台，GBM为183万台。GBA游戏迄今总销量为3亿2772万套，05财年销量为5936万套，同比降低30%。不过若是加上NDS的销售额，任天堂在05财年内的掌机销售额增长了8.3%，软件增长18.5%。

事件 EVENT

用PSP收看电视新闻和世界杯比赛吧！



随着PSP影像播放功能和网络服务的不断完善，通过PSP播放和下载网络影像的服务正越来越成熟。在日本，索尼通信网络(So-net)公司于6月1日起开始推出面向PSP的电视新闻下载服务“日本电视NEWS24 Portable”，其中提供下载的新闻节目包括有“定时新闻”、“经济新闻”、“无删节工作室”3大类。定时新闻包括早中晚的最新新闻报道，经济新闻为每日提供一次，无删节工作室为不定期提供记者见面会等现场报道的无删节影像。该服务的费用为105日元每条，包月为525日元。

在6月份，没有什么电视节目比德国世界杯比赛更让人关注。So-net除了公布新闻下载服务，还表示将会在世界杯期间提供比赛影像的下载。玩家可以在PSP上收看全部64场比赛的精简影像。该服务的收费为单场105日元，包月525日元。影像下载后只能限定在90天内观看。2002年世界杯的影像可以免费下载。

■《新超级马里奥兄弟》创纪录

任天堂宣布，NDS版《新超级马里奥兄弟》发售前4天销量突破了90万套，成为NDS历史上首周销量最高的游戏。另外，NDS目前最畅销的游戏《欢迎来到动物之森》的日本出货量已经突破了300万套。

■TGS06主题

CESA日前公布了将于9月22日～24日期间举办的“东京游戏展2006”的主题：“新兴奋、新感动、新时代”。本届TGS的目标是16万观众、140家参展单位。



■Capcom进军北美手游市场

Capcom美国分公司宣布将会收购加拿大游戏开发商Cosmic Infinity，正式进军北美手机游戏市场。Cosmic Infinity长期为Capcom开发手机游戏，Capcom为本次收购花费了超过10亿日元。Capcom目前在日本国内的手机游戏市场占有90%的巨大份额。



■NDS震动卡带

任天堂目前已经在网上销售NDS和NDSL的震动卡带，其售价为1200日元。该卡带对应的游戏有：《马里奥与路易RPG2》、《银河战士弹珠台》、《瞬感连环方块》、《银河战士Prime 猎人》。





■芭比娃娃游戏版

Activision宣布从美泰玩具获得了“芭比娃娃”的游戏独家发行权，首批芭比娃娃游戏将于今年秋季发售。其中掌机游戏包括有GBA的《芭比日记》，该作根据即将上映的同名电影改编。另外还有一款GBA游戏为《芭比与12跳舞公主》。

■微软掌机明年末上市?

美国德州研究机构Diffusion Group在其研究报告《掌机的未来：分析与预测》中预测，微软的掌机将于2007年末或者2008年初发售。根据较为可靠的消息渠道表明，X360的设计者J Allard目前正率领团队进行该掌机的开发。该掌机可能采用两种生产方式，其一是微软自行生产，其二是将掌机的操作系统授权给其他厂商生产各种品牌的兼容机。

■青少年买成人游戏将被罚

美国明尼苏达州日前通过了“不适当游戏”法案。该法案规定，青少年购买M或者AO级成年人游戏将会被处以25美元的罚款，不过考虑到其未来发展，相关处罚不会被记录在案。

■PSP 2.71版系统

SCE日前在其官方网站上提供了PSP系统软件2.71版本的下载更新，该版本在2.7的基础上优化了中文等几种语言的显示，并且提供了新游戏试玩的下载。

■Capcom掌机游戏销量

Capcom近日公布了2005财年的游戏销量数据以及2006财年的一些游戏销售目标。2005财年内的主要掌机作品销量分别为：PSP《怪物猎人 携带版》61万套、GBA《洛克人EXE6》61万套，“《洛克人》系列”相关作品总销量为170万套。2006财年Capcom计划推出10款NDS游戏，PSP游戏为21款，NDS的《逆转裁判4》预计销量为20万套。

■掌机类E3大奖

由来自各权威媒体的37名记者组成评审团评选的“E3 2006游戏批评家大奖”最近公布了评选结果，任天堂成为最大赢家，共获得13项提名，囊括“Best of Show”在内的5项大奖。PSP游戏获得9项提名，NDS游戏获得3项提名。今年E3展的“最佳掌机游戏”大奖由NDS的《塞尔达传说 幻影沙漏》获得。

■盖茨透露微软掌机计划

《华尔街日报》举办的“D4会议”中，微软主席比尔·盖茨表示，微软目前正在着手掌机领域的研究，不过是否会进军掌机领域目前还无法确定。



日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年5月8日～2006年5月14日

软件部分 SOFTWARE



第1位 NDS 俄罗斯方块DS
テトリスDS
■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元
周间销量 7万2197套 累计销量 43万7294套

第2位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
東北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 4万8211套 累计销量 223万1273套

第3位 NDS 欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 3万 887套 累计销量 274万4575套

第4位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
東北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 2万6996套 累计销量 220万2142套

第5位 NDS 成人英语锻炼DS 学英语
英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元
周间销量 1万9325套 累计销量 90万1605套

第6位 GBA Mother3
Mother3
■Nintendo ■RPG ■2006年4月20日发售 ■4800日元
周间销量 1万3896套 累计销量 30万6354套

第7位 NDS 口袋妖怪突击队
ポケモンレンジャー
■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元
周间销量 1万3611套 累计销量 48万 169套

第8位 PSP 数夫
Kazuo
■SCEJ ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■2800日元
周间销量 1万1138套 累计销量 5万6042套

第9位 NDS 马里奥赛车DS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 1万 327套 累计销量 134万5523套

第10位 NDS NARUTO 最强忍者大结集4DS
NARUTO ーナルトー 最强忍者大结集4DS
■Takara Tomy ■ACT ■2006年4月27日发售 ■4800日元
周间销量 8269套 累计销量 7万 749套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	11万6259台	157万1044台	157万1044台
PSP	2万3660台	84万8018台	341万3761台
GBASP	6125台	18万5196台	582万2124台
GBM	2167台	10万2531台	49万7376台
NDS	2032台	124万6803台	634万5604台

软件方面的前十位中没有出现一个新面孔，除了《数夫》以外，PSP方面依然保持着几乎"全军覆没"的态势。《成人英语锻炼DS 学英语》的累计销量不知不觉已经突破了90万大关，即将为"触摸纪元"系列再添一个百万级作品。五一黄金周一过，硬件方面的销量比起之前有了明显的下滑，不过相信这种状况会随着《新超级马里奥兄弟》的发售而很快得到改善。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES

掌机黄金眼

本辑参与打分的游戏素质上都算比较中庸，既没有众编一致强烈叫好的作品，也没有所谓的"垃圾"游戏。雄心勃勃的《战地指挥官》经过厂商的精心制作，本身还是很不错的游戏，但并没能超越《超级大战争》的高度。相比起来，DS版《大战略》则要稍逊一筹了。总体而言，这两款游戏能很好地满足喜欢SLG的军事迷们。

POCKETGAMES

战地指挥官

Field Commander

UMD■SOE■SLG■2006年5月23日■1～4人■无对应周边■256KB



PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□

游戏耐玩度 ★★★★★★★★★☆



软饼干 一款素质很高的战略回合制游戏，由SOE精心打造而成。游戏的3D化效果出色，画面精细，气候模拟逼真。战斗任务也比较丰富，难度不一的战役足以让玩家们玩上一段时间了。指挥官特技系统是游戏一大特色，适时利用能在瞬间扭转劣势。游戏中比较贴近现实但又很鸡肋的设定就是：重型车辆不能直接通过树林，需要开炮清除后才能通过，比较费时。 推荐



马修 作为强调策略的战争指挥游戏，本作的兵种还算丰富，机能的支持使地图上的战斗单位相遇后可以直接转入战斗，不过3D的战斗画面看起来有些粗糙，兵器也因太小而显得缺乏魄力。不过强调真实的本作在音效上做得很逼真，光标对准单位时的"YES SIR"也让玩家增加不少临场感。对于喜爱战略游戏又有PSP的玩家来说，本作不容错过。 推荐



LIKY 非常正统的回合制战略游戏，体现出现代高科技战争的味道。不过战斗时并不会切换战斗画面，而是直接在地图上相互射击，虽然保证了游戏的流畅度，但感觉有点浪费PSP的机能。电脑的思考速度很快，AI水平也不低，玩起来还是颇有挑战性的。游戏中登场的兵种和武器刻画得都非常细致，而且选定后还有特别的音效，令玩家很有代入感。

勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー いただきストリート ポータブル

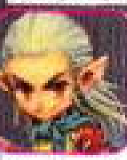
UMD■Square Enix■TAB■2006年5月25日■1～2人■无对应周边■608K



PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■■□
系统 ■■■□□

场景丰富度 ★★★★★★★★☆☆



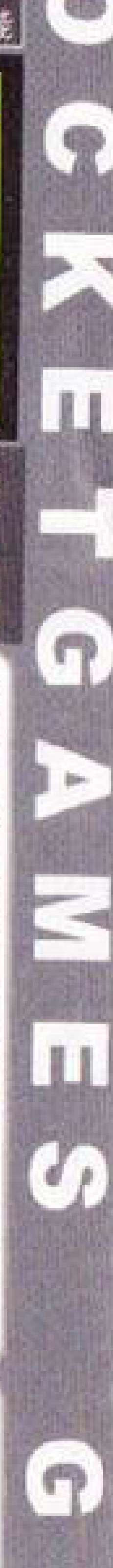
铭风 SE的另类作品，游戏的系统和PS2版相同，利用骰子在关卡中移动，购买土地抢占股票，想法设法累积自己的资产，是一款大富翁类的游戏。游戏的亮点之一就是登场角色数十分多，并都是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》这两个知名系列中的主角。同时游戏的关卡也是这两部作品中的经典场景，很贴和标题。游戏的节奏不快，适合休闲时玩一下。



胧月 作为系列十五周年的纪念碑式作品，游戏的各方面表现都很不错。将两大王牌RPG中的角色汇聚一堂，并且原作中的大量经典音乐与场景也可以在此重温，只能说是至高感动了。人物比例依然采用系列一贯的Q版，某些又帅又酷的大反派也变得可爱异常，令人忍俊不禁。此外游戏的系统与玩法并不复杂，上手简单，《DQ》饭和《FF》饭不要错过哦。 推荐



马修 汇集了《FF》和《DQ》两大RPG系列的众多人气角色是本作的一大卖点，Q版的人物给人全新的感觉。游戏的画面很漂亮，从进入游戏到游戏中的每一首熟悉的经典音乐和音效也都足以让两作的玩家感动，连舞台都取之于原作中的经典场景，地图的布局及设施设计也让人满意，称得上是一款优秀的TAB大作。惟一的不足就是游戏的节奏有些慢。 推荐



伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V

イーディス メモリーズ～新天魔界 GOCV～

UMD■idea Factory■S・RPG■2006年5月25日■1人■无对应周边■624KB



PSP

画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■■□
角色魅力度 ★★★★★★★★☆☆

胧月 作为“永无大陆”系列中《混沌时代》的第五作，在去年PS2版推出之时就受到系列FANS的不少置疑。尽管世界和人物的设定还算不错，声优阵容也一如既往的豪华，但巨大的风格差异确实有些让人受不了。在此基础上，PSP版加入新角色是比较明智的举动。系统方面加入的合体必杀技很有意思，算是一款素质中上的战棋游戏吧。

LIKY 作为PS2的移植作品，本作整体素质相比之前两款移植作有了提高，而且还加入了《新天魔界IV》里的三位人气角色，使本作有了新的亮点。不过游戏在系统和主剧情的安排上和PS2版没太大区别，所以也继承PS2版的一些缺点，比如战斗系统缺乏变化，画面过于“简陋”等等。但是在游戏淡季，这还是个值得一玩的作品。

海文 《新天魔界V》绝对是一款值得一玩的传统日式SLG，游戏中那天马行空般的奇幻世界是海文最欣赏的地方。从PS2移植到PSP上也未见缩水，战斗画面更是原汁原味。游戏内容相当丰富，可以往返于三界之间进行战斗，并能够攻城略地，然后建筑自己的城池，成就感颇高。除此，海文不满的是游戏采用的是实时制，对于掌机游戏来说有些不便。

大战略DS

大战略DS

卡片(512M)■Genki■SLG■2006年5月25日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 ■■■□□
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□
战斗单位写实度 ★★★★★★★★☆☆

马修 继PSP版后，元气又在NDS上制作的一款《大战略》。本作仍继承了系列兵器取之于现实的特色。游戏的音乐表现中规中矩，画面则比想像中要好出很多。不过游戏的AI思考有些慢，初期虽然并不明显，但后期四方混战时动辄两分钟的等待时间实在是很考验玩家的耐性。而由于战斗双方难以全歼对方，也经常使战斗陷入僵持状态的拉锯战。

推荐

LIKY 游戏的整体表现还算是中规中矩，战斗画面采用了3D形式，不算简陋但也谈不上精美，游戏节奏较慢，如果玩惯了《超级大战争》可能不太习惯。游戏最大的卖点应该是大量来自于现实战争中的各国武器，这些武器都有详细的资料收录在图鉴中，应该是军事迷的最爱。多路线的设定也保证了游戏的耐玩度。不过游戏的音乐、音效比较平淡。

海文 战略游戏中的上品。海陆空三军大战，加上各种著名舰船、坦克、飞机等一应俱全，对于军事迷那叫一个过瘾。惟一有点不满的是，游戏中的局势居然模拟现实世界，日本、美国、俄罗斯、韩国、伊拉克、德国统统上阵，海文还是觉得游戏中的世界还是和现实世界区分开来比较好一些。不过喜欢写实风格的玩家也可以借这个游戏体验一下现代战争。

快乐足球

カルチョビット

卡带(64M)■Nintendo/ParityBit■SLG■2006年5月18日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能



GBA

画面 ■■■□□
音效 ■■■□□
系统 ■■■■□
训练卡片丰富度 ★★★★★★★★★☆

铭风 在GBA末期登场的球会类SLG，但登场球员没有像其他同类游戏一样使用真实姓名。主要系统十分简单，由比赛、调整战术、特训这三个部分组成，能很快让各类玩家上手。利用卡片来进行训练的方式很有新意，而组合卡片的出现也让训练更有策略性。比赛时虽然不能手动进行控制，但可像教练一样进行换人操作，确实地参与比赛。

软饼干 在所有球队养成类游戏中，本作算是比较容易上手的。画面相当朴素，比赛中每个球员的动作也是相当的可爱。本作系统设置简洁，内容大致分为制定战术、进行比赛和平时训练3个部分。其中的“课题”系统是本作的一大特色，寻找这些“课题”也是游戏乐趣所在。在家用机版足球养成类游戏一统天下的时候，玩家们可以试一下这款《快乐足球》。

推荐



胧月 本作是5月GBA上比较值得一试的作品，这恐怕也是玩家在机能不是很强的平台上过足球瘾的最好游戏类型了。得益制作人丰富的经验，游戏质量非常不错。麻雀虽小，五脏俱全，玩家可进行的项目很多，实施起来也并不是太难，给玩家以亲和感。作为独创的“课题”系统颇有新奇感和战略性，合理利用可以培养出能力各异的队员，值得一试。

推荐

GOLDEN EYES

文 软饼干

银河战士Prime 猎人

◆Nintendo◆Metroid Prime：Hunters◆FPS◆2006年3月20日
◆1～4人◆对应Wi-Fi连接器◆512Mb◆39.99美元
◆推荐玩家年龄：13岁以上◆美版

黄金眼评分 25



勇于创新，潜力无边！

打破常规

就在任天堂公布NDS掌机的日子里，我们再次看见了《银河战士》的熟悉身影，早早公布的NDS版《银河战士Prime 猎人》(以下简称《猎人》)，打破了家用机为3D，掌机为2D的框架模式。记得当时任天堂还顺手甩了一个神秘包袱给玩家，告诉玩家《猎人》的操作方式将非常特别。直到2006年3月中旬，就在人们担心NDS到底能不能应付对机能要求较高的《猎人》时，这款万众期待的作品降临了。

全新的高度

游戏画面是评价一个游戏的第一步，当看过令人振奋的片头动画后，由衷地感觉到任天堂饱满的诚意。群星闪耀的浩瀚宇宙、诡异的宇宙空间站以及地貌特征各不相同的奇异星球，《猎人》中各个场景氛围的营造较为出色。从每秒不低于60帧的画面运行速度来看，制作单位确实充分考虑到了玩家们敏感的平衡器官的承受能力。3D场景的整体感觉自然柔和，场景贴图虽然不是太精细，大可不必对画面中存在的马赛克而耿耿于怀，因为这已经达到了NDS的机能极限。

孤胆英雄

萨姆斯，一位身披鸟人族战衣的女孩，独身一人在这陌生的环境中探索着。泛着金属光泽的能量枪、蓄力时微微震动的枪管、火舌呼啸后的残影以及金属墙壁上的点点弹痕，这些都是萨姆斯通过面罩所看到的画面。长时间在这样一种孤寂的环境中，伴随着单调的音效可能会让你感觉很不安，恨不得马上就能遇到强大的敌人来一扫心中的阴郁。其实这种莫名的孤独感也是游戏制作者们故意营造的。关于萨姆斯还有一个小细节，如果长时间站立不动的话，萨姆斯就会把枪口放下，女强人也会有累的时候。

跳跃恐惧症

手感，FPS的灵魂。没有良好的操作手感，再好的画面也是枉然。《猎人》虽然拥有多种操作方式，但实用性远没有那么高。利用触控笔直接划动屏幕来控制萨姆斯的视点，这比起十字键操作确实要灵活方便许多。但一些让人头疼的小麻烦也随之而来，比如，一个很简单的动作元素——跳跃。《猎人》中众多高高低低的台阶成为了跳跃恐惧症的源头。双击屏幕的跳跃方式虽然简单，但如果掌握不好，也能让人叫苦连天。比如在高处遭遇了敌人的袭击，在转移视点准备反击的时候，无意中双击了两下屏幕，那么结果就是……在限时逃亡战中更能体会到这一点。



联机对战是王道

单人模式无非是随着探索的深入来慢慢推动故事发展，就游戏性而言还是比较单调。FPS游戏的真正归宿还是人与人对战。当年红遍大街小巷的《CS》，如果只能虐待智商低下的电脑，而没有对战模式的话恐怕没几个人会乐此不疲。《猎人》中丰富的多人联机模式满足了玩家们相互"屠杀"的欲望，毕竟击败一个活生生的对手比干掉千百个电脑都来得那么真实，那么爽快。设想一下，坐在家中便能兵不血刃地击败身处大洋彼岸的老外，所带来的满足感想必你我都体会过。

《猎人》作为NDS平台上少有的硬派风格的FPS游戏，不需要太多浮华的赞美。可能就像游戏本身具有的特征一样，《银河战士》系列"本来就比较"孤寂"，比较耐得住寂寞，在探索和发展的道路上，已经渐渐被新老玩家们所认可，期待《银河战士》新作能带给我们更大的惊喜。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

笔者完稿时，还没有汉化游戏正式发布，但猛料不少。本辑暂时报道一些大作的汉化进度以及一些汉化小组的公告，希望大家能够先看看这些讯息解馋，而其中一些汉化作品相信大家已经玩到了。

《Mother 3》中文化专区成立



5月13日，《Mother 3》的汉化工作正式开始。Air Team与漫游汉化组正式建立了合作关系，将一并开始系统化地制作《Mother 3》汉化版。而13日当天，汉化者们还特地建立了《Mother 3》的中文化专区(http://www.oair.org/M3/)，以后所有的《Mother 3》汉化新闻，都将在那里发布，网站制作得格外美观，而且今后将加入很多普通玩家参与的项目，届时将把玩家自己的的文章登载在"玩家经验"区，无论是谁都可以为丰富"Mother3中文化专区"做出贡献。另外，还同期招募有网站建设经验的"《Mother》系列"粉丝负责专区的建设，有意者可以在网站的论坛联系。

《双重记忆》发布在即



近来势头强劲的PGCG汉化组依然扮演着NDS游戏汉化的急先锋，《异色代码 双重记忆》这款NDS上评价不错的AVG，目前文本已经由PGCG全部翻译完毕，正在润色以及导入测试中。PGCG宣称游戏汉化版将于6月3日发布，就让我们期待这款优秀游戏的发布吧。

《高达SEED 友情的战场》汉化台词征集

汉化人火舞烈遇到了一个难题，他在求助GBA格斗游戏《高达SEED 友情的战场》战斗对白翻译上的细节处理，因为在打斗的场景中，类似"冲啊、上啊、接招吧"一类的台词十分频繁，而为了体现每个人物不尽相同的性格，这些翻译就必须带上游戏人物的特点。所以他希望向大家请教：如何翻译可以让大家都看懂，而且还不失去原味？如果您对《高达SEED》有充分的了解，并且又有一定的想像力，不妨跟帖(http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=47451&fpage=2)帮他一把，说不定汉化版用的就是您的翻译。

《异度传说I&II》的汉化工程翻译招募

曾经介绍过的NDSMAN论坛(http://www.ndsman.com/)的Hyopo开启了《异度传说I&II》(本刊译作《异度传说Ⅰ·Ⅱ》)的汉化工程，在仅有Maric友情翻译的情况下发现10万字符的工作量果然不是两个人能解决，因此特通过"汉化讯息台"招收翻译，希望有日文基础的热心玩家能够支持！联系QQ：8711601。



《怪物猎人 携带版》汉化进行时

广大PSP玩家关注多时的《怪物猎人 携带版》的汉化工作终于接近尾声，根据CNGBA(http://www.cngba.com)的最新消息，Bill_22在5月27日的更新中提到游戏中任务的汉化目前已经结束，目前就剩下人物的对话了，不过对话有的比较难翻译，现在要做的就是为翻译朋友加油并等待最终正式版的发布了。另外他还特别提到，6月3日就可以发布完全汉化补丁。相信看到这条消息的广大PSP玩家已经玩到了。

另讯，根据可靠消息，由Mobile汉化组和NDSBBS汉化组合作汉化的《牧场物语DS》的汉化版也将于近期发布，"《牧场物语》系列"之所以在国内有着巨大人气，和每作汉化版的支持不无关系，相信NDS上的这部作品的汉化版也是备受玩家期待的，一切答案相信在六月就会见得分晓，让我们拭目以待。

文 胧月



SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル

◆Bandai Namco Games◆S・RPG◆预定2006年8月3日
◆日版◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

相关报道 Vol.37 P6～12

身为高达控的胧月在大学玩《机战》时就在想，什么时候《机战》里全是高达该多好。"《SD高达G世纪》系列"可以说正满足了这一愿望，PSP版的本作更是把正传以外的多部作品收录其中，看着一个个可爱的水壶脑袋齐聚一堂，粉丝们都垂涎三尺了吧。今天就将这些外传性质作品中的机体介绍给大家，看看你们究竟能认出多少来？

MSV是什么？

所谓的MSV，即"Mobile Suit Variation"的缩写，表示一些试作机型或者某些机师的专用机体。这些机体很多都没有在动画片中登场，但是不少都有固定的拥趸。MSV表示的是初代《机动战士高达》中的上述机体，而以此类推，就有Z－MSV、ZZ－MSV等等。

登场所品列表
MSV
机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY
Z－MSV
高达 SENTINEL
ZZ－MSV
CCA－MSV
机动战士高达 闪光的哈萨维
机动战士高达F90
机动战士海盗高达
新机动战记高达W 无尽的华尔兹
机动战士高达SEED ASTRAY

MSV

MSV系列中的主流，只玩过《机战》的话，可能就不太能认识其中的人物了。

莱丁专用高机动型勇士

▶一身的红色很容易让人想起夏亚，而其真正的主人莱丁本身也是吉翁军的王牌机师。



▲赤红是乔尼・莱丁的主题色，他的战斗能力在吉翁军中也是屈指可数的！

机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY

原作是在世嘉土星上登场的3D ACT。"一年战争"末期，一台搭载了神秘的EXAM系统的MS被称作"蓝色命运"。吉翁军以破坏这台MS和夺回EXAM系统为目的，玩家便要和这些吉翁军展开战斗。

蓝色命运3号机

▶尽管被称为蓝色命运，但机体本身并不是蓝的。



▲EXAM系统能够让普通机师拥有超越NewType的能力。

Z－MSV

《机动战士Z高达》的MSV，其中也有一部分是从《高达SENTINEL》中精选出的机体。

阿姆罗专用Z Plus型

▲为阿姆罗专门开发的机体。



▲尽管不怎么起眼，不过只要白色流星乘上，它便无往不利。

高达 SENTINEL

《高达》的小说版，本作的年代设定为《机动战士Z高达》终战时期，以格利普斯战役为背景的另一个故事。



▶S高达的兵装追加形态



◀S高达的特点是配备了大量的光线武器。

▲"Full Armor ZZ"的简称，即全装备ZZ高达，是一台火力超群的强力机体。

CCA－MSV

《机动战士高达 逆袭的夏亚》的MSV，其中有最为著名的"夜莺"。

夜莺

▶在小说版《逆袭的夏亚》中登场的机体，夏亚的终极兵装。

Hi ν高达

▶比ν高达更为强力的机体，在"《机战》系列"中也多次作为阿姆罗的最终机体登场。



机动战士高达 闪光的哈萨维

对地球联邦政府拥有支配整个地球的特权怀有疑问，哈萨维参加了反抗联邦政府的革命组织。



▲以思念波直接操纵的浮游导弹。

▶Ξ和ν一样，同为希腊字母。并且在字母排列顺序中，Ξ紧随ν后，表示继承了阿姆罗意志的机体。



机动战士高达F90

著名的《机动战士高达F91》的前传，推出过漫画版本。



高达F90ⅡL

▶通过更换背部的装备包可以改变机体性能，是射击系的远程作战类高达。

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

《新机动战记高达W》的续篇，故事发生在前作的一年后。主要机体还是基本继承了前作，在设计上有所变化。



▲两对洁白的翅膀是该机体最醒目之处，拥有突入大气层的能力。

▲只有炸不死的希罗那小强般的意志才能发动机体的"零系统"。



▲该机体的特征便是双臂上的四门格林机关炮，是完全的距离战机体。



▲恶魔一般的高达，手上的死神镰刀拥有无比的破坏力。



▲能够在远距离进行大范围的炮击。



▲不用说也知道，近战是它的强项。

机动战士海盗高达

《机动战士高达 F91》的后续作品，在《少年 ACE》上连载过一段时间，这也是富野第一次监督高达类漫画作品。

海盗高达×1

▶由于采用了核心战机的操作方式，所以能够自由地合体或分离。最初是金根渡的机体，后来由多比亚继承。

海盗高达×3

▶多比亚后期驾驶的机体，擅长近战的高达。



▲驾驶海盗高达×1的金根渡，他的真实身分便是《F91》中叱咤一时的西布克。



▲多比亚是本作的主人公，个性开朗，是一名优秀的NewType。

机动战士高达SEED ASTRAY

和《SEED》发生在同一世界的故事，推出过漫画和小说两个版本。

亥伯龙神高达



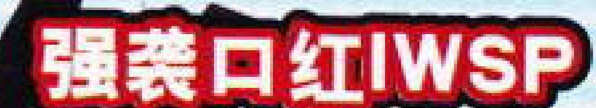
◀光波盾所形成的铁壁防御是该机体最值得骄傲的能力。

新生高达



▲自由高达和契约高达中间的一个机型。

强袭口红IWSP

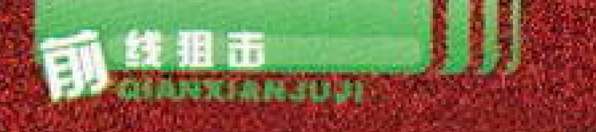


▲装备了统合兵装包的“口红”。

X堕落高达

▶被称作“Dreadnought”的可怕机体，作为扎夫特军制作的第一批高达，便使用了核能源来驱动。






文 胧月



罪恶装备 审判
ギルティギア ジャッジメント
◆Arc System Works◆ACT◆预定2006年8月24日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：15岁以上
PSP

著名的"《罪恶装备》系列"可谓2D FTG中迅速崛起的新贵，大胆的人设、华丽的画面和深邃的系统一直是粉丝们津津乐道的话题。而以"审判"为副标题的本作却大幅革新，成为一款横向清版动作游戏！尽管在之前的《罪恶装备》中已经包含了这样的游戏模式，不过像这样完全放弃对战要素的，还是系列的第一次。

系列首款清版动作游戏！

不再是格斗，也不再有心理和手法上的斗智斗勇，但别担心，这依然是我们熟悉的《罪恶装备》！在《审判》中，我们依然可以选择熟悉的角色，用华丽的必杀技打倒画面中的敌人。而系列惯有的取消技和连技依然存在，一些在FTG中命中率较低的技巧在ACT中也能轻易地扇倒一片大众脸，看来爽快感已经是本作的最为注重的方面了。


▲由于同屏出现的角色变多，画质略有下降也在情理之中。


▲面对BOSS使用大攻击力的必杀技会非常有效，本作中发动必杀技的方法比格斗版简单了不少。

Opening中的谜之异形

片头似乎采用了20:9的更为宽屏的演出，可以看到大量的异形向着孤岛上的雕像发动进攻。主角们的任务，似乎就是要打倒它们，守护雕像。





两大模式公布

故事模式

选择一名角色并沿着剧情的发展而进行的模式，最为传统。在该模式下，主角依然有机会跟其他角色相遇并发生剧情对话，他们会加入主角的队伍也说不定哦。

生存模式

这个模式的主旨跟《无双》比较相似，屏幕中会出现大量的敌人，尽情地使用所有技巧横扫千军吧！



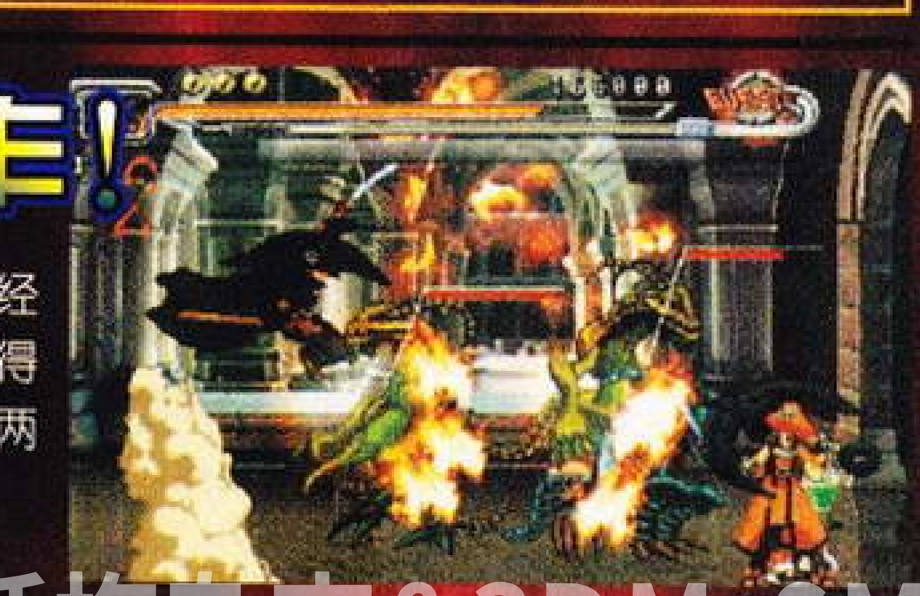




系列中的20名角色将会在游戏中登场，孤岛的神秘事件让他们云集于此，到底会发生什么样的故事呢？

确定支持通信合作！

清版ACT一个人玩显然不够热闹，本作已经确定对应PSP的无线通信对战功能。从目前获得的图片来看，同屏中出现的我方人员最多只有两名。四人联机应该更加好玩吧？

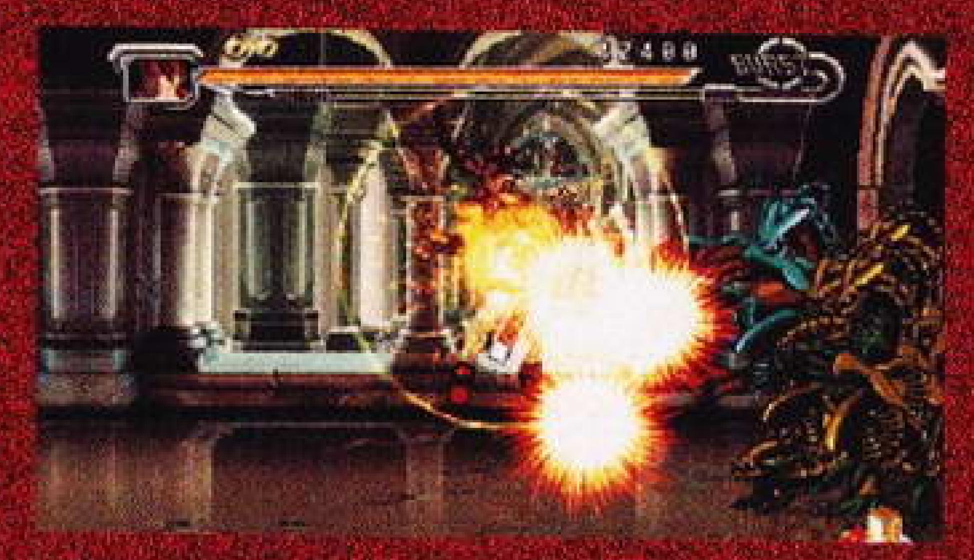


以简化的操作发动各种动作！

系列的游戏系统在本作已经尽可能最大限度地保留下来，同时游戏的操作不会像格斗那样繁琐，所有技巧都非常简单地便能发动，这会让游戏的爽快感大大增加。下面我们就来看看以前熟悉的各种技巧吧！

蓝BURST

在自己受到攻击、防御对方攻击、或者倒地状态时，发动蓝BURST即可将敌人震开从而赢得主动。本作中的蓝BURST还有回复体力的效果。



Gatling Combination

GC系统也是系列的一贯系统了，只要按照一定的顺序按键，就能发动以普通技组合出来的连技。这些连技的发动不需要任何特殊条件，可以说是对杂鱼们的最好打击方式。



Romace Cancel

发动RC后，主角能够强制停止目前的必杀技，或者取消攻击后的硬直，然后以其他方式连击追打。





游戏监督出利叶恭行的简短访谈



——系列的最新作，是一款什么样的作品呢？

出利叶：类型是横向清版ACT，我们制作时很注重它的爽快感，这种爽快感跟玩格斗时并不一样。操作上进行了很多简化，连续技也是非常轻松地就能使出。这样对于任何玩家而言应该都是比较容易上手的。

——我们对故事的展开方式都很关注啊。

出利叶：这次的故事是完全原创，大家不妨将其放在剧场版的位置上。游戏中会有一些原创角色登场，通过故事模式我们可以完全触及角色们的深层魅力。请大家期待他们的表现！关于隐藏要素，我们也打算尊重FANS的意见将其加到游戏里。尽管还不能确定，不过隐藏玉石是一定有的。

——给没有玩过系列前作的玩家一句话吧。

出利叶：这是简单而爽快的动作游戏，所以请不要多虑地尽情娱乐吧。哪怕是初识本作的新玩家，我也推荐你们玩一下本作。如果能够以此为契机喜欢上整个系列，那将是我最高兴的事情了。

文 软饼干

CODED ARMS
CONTAGION

机密武装 蔓延
Coded Arms: Contagion
◆Konami◆FPS◆预定2007年◆美版
◆1～8人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

2005年6月，在PSP平台上诞生的第一款FPS游戏就是《机密武装》。时隔一年之后，Konami又开始了制作《机密武装》续作的计划。现已公布部分游戏图片和视频，从中可以看出游戏的整体风格与前作相比没有太大的变化，不过游戏场景数量和游戏内容方面将比前作要有所优化，除此之外其他情报目前还不明确。

武装骇客VS网络卫士，网络风暴再掀狂潮！

未来世界中，人类社会已经开始向网络化发展，并且已经在网络世界中建造出了一个虚拟的世界。你，作为一名职业骇客，为达成某种目的而秘密潜入军队的网络系统中窃取重要的数据。在这个过程中，玩家将要面临各种奇怪而又强大的网络安全程序的阻拦和追杀。

▶机器卫兵是游戏中最普通的敌人，后面还有很多强敌等着玩家们去挑战。

游戏讲究的就是"爽快"二字！

超高频率的机枪扫射，火光冲天的爆炸场面，蜂拥而出的敌人一个一个倒在你的枪口下。第一人称射击类游戏向来都讲究这种酣畅淋漓的战斗感觉，给予玩家强烈的感官刺激。



▲部分游戏场景比较宽阔，视野良好。

科幻味十足的游戏场景

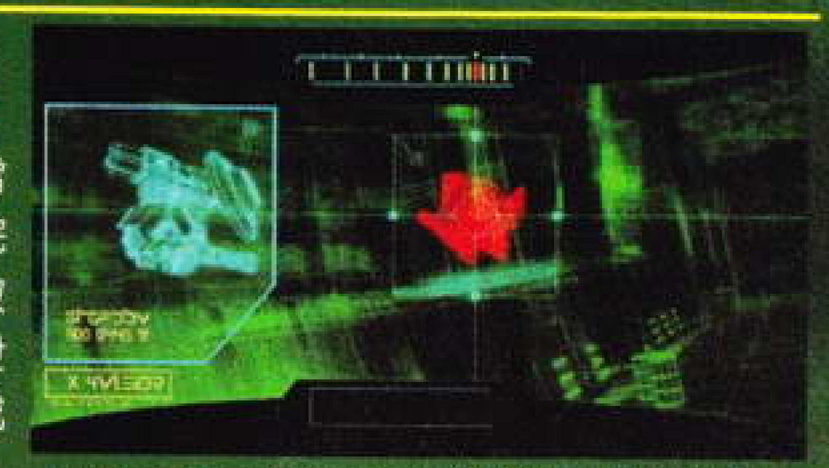
故事背景设定在未来，游戏场景也是未来感十足。游戏中的场景大致分为室内和室外两种，室内场景相对比较狭窄一些，在狭小的空间内遭遇敌人攻击，战斗难度将会提高不少。而室外就比较开阔，游击战怎么打全凭个人喜好了。



▲游戏设定图相当细致，制作单位的诚意可见一斑。

强力武器与怪异的敌人

从视频影像中看，玩家貌似只能使用手枪、机枪、手雷和火箭发射器等常规武器来进行战斗。当然，等游戏正式完成后，还会有更多强力武器供玩家选择。试玩版中出现的敌人都是机器人，包括机械卫士和机械昆虫，这些都是网络世界中的普通卫兵，似乎还没发现有什么强力敌人，相信游戏正式推出后将会有新的惊喜带给玩家。



▲需要开启特殊视觉装置来找到机械怪物的弱点。

文 软饼干



教父
The Godfather

◆EA◆AVG◆预定2006年9月12日◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

本作是根据经典黑帮电影《教父》为蓝本制作的一款动作游戏。《教父》计划年内登陆各大主流游戏平台，其PS2版早在几个月之前就已经推出，而PSP版本《教父》的发售预告也让玩家们为之振奋。其游戏素质到底如何还是让玩家来体验和评判吧！

史上最具影响力的黑帮老大



《教父》的故事背景和舞台设定在40年代的纽约。在当时，第二次世界大战刚刚结束，世界局势比较混乱，身处美国纽约的黑帮分子们当然也不会闲着，黑帮与黑帮之间同样进行着腥风血雨的争斗。玩家所要扮演的角色当然也不是什么良好市民，按照黑帮游戏的惯例，从街头小混混一路摸爬滚打，直到加入了黑帮，然后干出一些惊天动地的事来博得黑帮老大们的赏识，并成功转职为黑帮家族的重要成员。有了一定的威望后便能开始大展宏图，最终在消灭掉其他黑帮势力后成为令人闻风丧胆的纽约黑帮老大！

查阅史料是制作组每天都要进行的工作



游戏制作者为了不辜负原作的经典度，制作游戏时进行了详实的考察，对1945年纽约的研究就花了将近100小时，研究当时人们的流行时尚、纽约的高楼大厦以及黑帮分子的造型和武器等。除此之外，观摩《教父》电影和阅读原作书籍也是制作者们每天所必须进行的工作。

开放、自由的游戏世界



作为一名黑帮分子，玩家不但要执行诸如暗杀、抢劫银行等常规任务，还要懂得如何谈判、恐吓对手、收买人心等诸多狡猾手段，只有这样才能保持自己帮派在整个纽约市的竞争力以及自己在帮内的威望值。原电影中的经典人物都将被保留，这些人物的形象通过游戏CG得以完美重现，而且人物配音也将交原演员担任，通过这些原汁原味的配音真实重现了当初电影三部曲中的经典场面。虽然教父的扮演者马龙·白兰度先生于2004年7月去世，但制作公司已经获得了这位著名电影人的肖像使用权，并且游戏的部分配音也是由白兰度先生亲自参与，意义非凡。不管是游戏玩家还是电影爱好者，都不能错过这款游戏。



地牢围攻 痛苦王座

Dungeon Siege: Throne of Agony

◆Take-Two◆A·RPG◆预定2006年10月◆美版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

"《地牢围攻》系列"是PC平台上著名的美式A·RPG游戏，类似《暗黑破坏神》的操作方式，使得本系列也吸引一大批的A·RPG爱好者。其实在PSP平台上也有此类型的游戏，大家应该还没忘记PSP上的"《未名传奇》系列"的两部作品吧，它们都是相同类型并且游戏风格也极其相似。



本作将是"《地牢围攻》系列"的一大跃进！



本作由SuperVillain和2K Games两家游戏制作公司合作开发，在美国E3大展中提供的试玩版的完成度只有30%。SuperVillain的创始人兼首席制作人Tim Campbell表示，本作将是"《地牢围攻》系列"的一大突破，将带给玩家更加富有内涵的游戏体验，是否真是这样还得等游戏发售后让玩家来评判。

全新的人物，全新的场景，全新的任务！



前言里已经提过，游戏类型和"《未名传奇》系列"一样，属于A·RPG。本作是专门针对PSP平台的特点而量身打造的一款游戏，与以前推出的《地牢围攻》游戏不同，本作的世界观设定非常独特。玩家所处的游戏世界其实是一个已经战死的战士的梦，这个梦的大陆被称为"The Beyond"。本作的人物、游戏场景以及剧情都是全新设计的，玩家在冒险途中将会遇到各种险恶的状况，而剧情是通过对话来推进发展，一些剧情任务中还会穿插过场动画。探索是本作的一大特点，由于机能的限制，玩家需要到一个类似中转站的地方才能前往其他地方。游戏中除了拥有单人战役模式外，还拥有支持"Ad Hoc"的网络联机模式。

大气的游戏画面



游戏中的环境要素丰富，包括有室内、野外、雪地、山洞等A·RPG游戏中所不可缺少的场景。另外感觉人物占整个画面的比例也很大，比如那个野蛮人主角，在画面中显得异常高大，目前还不知道本作有没有类似转换视角的功能设定。

文 软饼干



蚯蚓战士
EARTHWORM JIM

◆Atari◆ACT◆预定2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定 PSP

经典动作游戏《蚯蚓战士》曾经在MD、SFC、GBA等众多知名游戏平台上推出过。如今，游戏制作公司又准备在PSP平台上推出这款游戏。不知道登陆PSP平台的《蚯蚓战士》的素质是否能让人眼前一亮呢？



蚯蚓吉姆的恶搞功力有增无减，年末将与玩家见面！

游戏的主角是一位，哦，不！应该是一条，一条拟人化的蚯蚓，名字叫吉姆，光看名字就知道是一条美国蚯蚓。（笑）在游戏世界中，玩家们可能看过各种造型稀奇古怪的主角，但绝对想不到游戏制作者还会到把蚯蚓作为主角的，真是绝了。这条卡通化的蚯蚓可不是普普通通的蚯蚓，吉姆具有西部牛仔般的气质、滑稽的造型以及怪异的技能，这些无厘头元素经常能在游戏中逗乐玩家。只要一看到吉姆在游戏中那副武装到牙齿的打扮、僵硬的肌肉、搞怪的表情，就足以让人忍俊不禁。

崭新平台上重新演绎吉姆的传奇冒险！

与系列前作一样，本作依旧是动作类型的游戏。随着游戏平台机能的提升，吉姆的冒险场地也随之改变。原本纯2D的场景不见了，取而代之的是3D+2D的场景处理方式。吉姆将在这个全新的环境中展开冒险，它所擅长的各种独门绝技也能发挥得更加淋漓尽致。游戏中，吉姆得想方设法通过重重困难解救某个重要人物，（不会又是公主吧……）路上的各种机关和敌人都等着吉姆来挑战，灵活运用吉姆的各种拿手绝活才能顺利完成任务。



▲利用柔软脖子挂住绳索。



▲万能的脖子到哪都能派上用场。

▲小心脚下凶恶的鲨鱼。（貌似脚下不是海……）

▲发动特殊技能脱离险境，Super Earthworm！

文 胧月



能量宝石合集
Power Stone Collection

◆Capcom◆FTG◆预定 2006年10月◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：13岁以上

PSP

曾经在DC平台小有名气的乱斗游戏《能量宝石》和《能量宝石2》将以合集的形式登陆PSP了。很多人可能会联想到经典的《街霸方块》，而这款游戏的画面风格也确实是典型的"卡式"兼"街霸式"。Capcom的动作相关游戏一向有着不错的口碑，我们就来看看本作的表现吧。

热闹而喧哗的乱斗

本作给人的印象最深的莫过于屏幕上无时不有的四人混战了。既有平面分层的场景，也有可以自由行动的3D关卡，依据地形制定好战术打法，发挥你的创造力，屹立到最后吧！

游戏中有一些非常搞笑的武器和夸张到难以置信的自由度，尽管没有传统格斗那么严谨，但轻松又火爆的游戏方式会让玩家获得别样的乐趣。





核心——能量宝石

紧扣标题，"能量宝石"是战斗中非常关键的道具。在关卡中乱斗时，可以收集到该种道具，同时会在HP槽下方有所标记。当收集满三个后，角色就会变身成为超级战士，继而发动毁灭性的能量打击。



一代和二代的变更点



虽然是同一系列的作品，不过一代和二代在操作上的差别还是比较大的。操作上，一代对应的操作分别是拳、脚、跳，而二代却变成了攻击、跳、动作。相比一代，二代将普通攻击进行简化，而相应让可实行的特殊动作增加，这也是为了让游戏更加好玩吧。



文 铭风

极魔界村

极魔界村

◆Capcom◆ACT◆预定2006年夏◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

硬派的大人气动作游戏，"《魔界村》系列"最新作的报道又来了。继武器和魔力之后为大家带来的是铠甲的介绍。这个影响武器性能和魔法威力的东西一共有几种类型呢？

第1阶段 骑士铠甲

游戏开始时的默认装备。不过这个装备只能防御一下攻击而已。攻击方面连魔力的一半力量也发挥不出来，所以要快点让防具升级。



▲使用爆炸魔法，范围只有身边一圈……

第2阶段 勇者铠甲

骑士铠甲升级后便会变为勇者铠甲。从这个铠甲开始便能发挥魔法的真正威力了，过关也将变得简单了。



▲爆炸魔法的范围占了大半个屏幕，杂兵将不再成为威胁。

第3阶段 霸王铠甲

铠甲的最终形态，当铠甲变化成这个形态后能够发挥魔法的最大威力。虽然此铠甲十分厉害，在普通模式中可以抵御好几下攻击，但在街机模式中碰一下就没了，挑战高难度的玩家就不用担心取得此铠甲后游戏难度过低了。





▲被包围了，一堆魔物朝你冲了过来。此时只要一个魔法就能和这些家伙说再见了。

魔之铠

这个魔之铠的性质和通常的铠甲完全不同，因为获得铠甲后得到的效果完全不能预测。魔之铠有正负两个属性，正属性的话威力相当于霸王铠甲，同时能量槽的消耗也只有平常的一半，十分厉害。但你取得后获得的是负属性的话攻击力和最初的骑士铠甲一样，但魔力则是普通的两倍……取得这个铠甲的赌博性质太高了。







◀获得正属性的魔之铠时背后会闪光，魔力全部恢复。这可真是幸福的瞬间啊。



◀负属性的铠甲什么都没有，获得后人物的移动速度也会变得十分慢……

美少女迷宫RPG参上 体验新感觉的灵符战斗



文 LIKY

《降魔灵符传》是一款充满和风气息的全新NDS游戏，以女忍者"伊津奈"为主角，讲述她为调查村子的异变而展开的冒险故事。游戏的系统采用了类似《西林》一样的"不可思议迷宫"类型，每次进入迷宫，迷宫的构造都不相同，而游戏还加入了"灵符"这一特色要素，喜欢"迷宫类"游戏的玩家一定不要错过此作哦。

降魔灵符传 伊津奈
降魔霊符伝 イヅナ
◆Success◆RPG◆预定2006年6月8日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

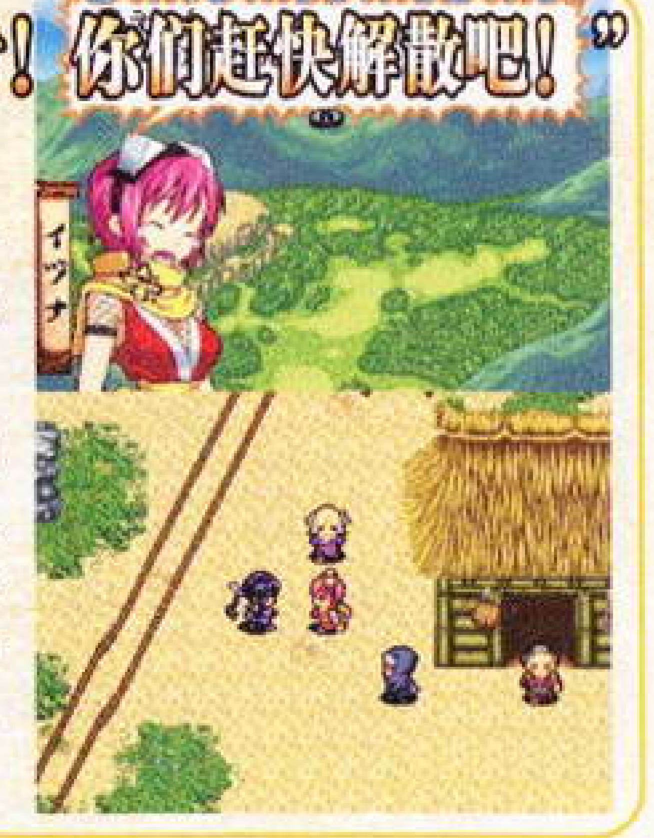
NDS

Story "我的城里已经不需要忍者！你们赶快解散吧！"

与古代魔物的长久战争结束了，现在是一派太平之世，曾经那个让人们既害怕又敬仰的神已经从人们心中消失……

"现在忍者已经不流行了，我的城里已经不需要忍者！你们赶快解散吧！"城主大声叫着。

曾经受人尊敬的忍一族遭受了空前的危机，然而城主的命令是不可违抗的，于是，忍一族支离破碎，而其中有4人来到一个还残留着神的信仰的小村，不过，他们来到这里不久便陷入了巨大的麻烦之中，忍一族长老玄安以及弟子市乃和光本都突然迷失了本性，只有年幼的女忍者伊津奈幸免，所有的重担都落在了她的身上。



登场角色介绍

伊津奈

本作的主角，是一个性格多变的女孩，小时候被忍一族的长老玄安捡回来并抚养成人，却始终没能成为一个出色的忍者。当忍一族解散时，毫无目标的她选择跟随玄安身边。

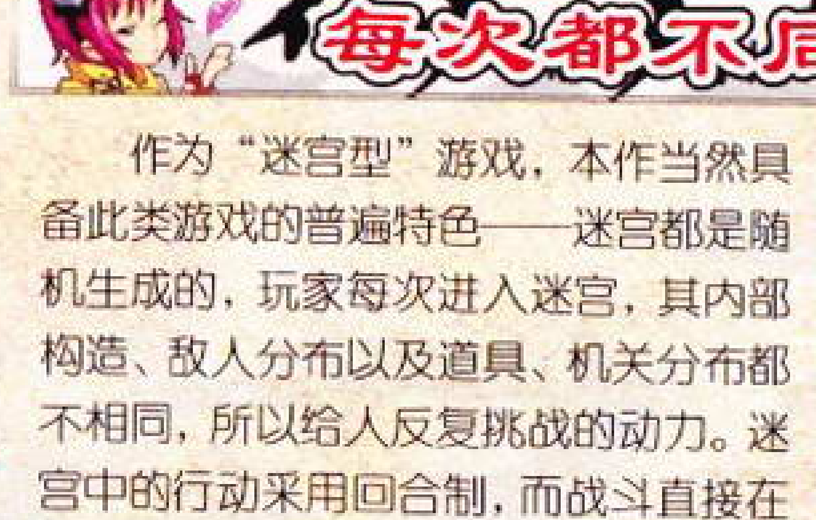


玄安

忍一族的长老，在晚年还遇到自己一族被迫解散的命运使他身心疲惫，不过，看到伊津奈等人还跟随着他又使他感到一丝安慰，准备找个地方安度晚年，不再考虑继续做忍者了。

每次都不同的迷宫

作为"迷宫型"游戏，本作当然具备此类游戏的普遍特色——迷宫都是随机生成的，玩家每次进入迷宫，其内部构造、敌人分布以及道具、机关分布都不相同，所以给人反复挑战的动力。迷宫中的行动采用回合制，而战斗直接在地图上展开。



▲进入迷宫前要在村子里触发剧情。

▲进入迷宫后，游戏在上屏幕显示主角状态以及地图，在下屏幕显示实际游戏画面。

丰富多彩的装备和道具

在危险重重的迷宫中，如果没有得力的武器或者防具，伊津奈的冒险将会困难重重，好在伊津奈可以装备多种多样的武器和防具，包括太刀、爪、护腕等等，不同的武器不仅攻击力不同，攻击特性也不一样；不同的防具发挥的效果也不一样，比如有的防具能防止诅咒，有的能减轻火、水、雷等属性伤害。而道具的作用则更加多样，有的能回复自身HP，有的能打击敌人。如何灵活利用各种装备和道具将是进行游戏的关键。


▲在迷宫中可以收集到各种武器和防具。



▲在村子里可以方便地购买一些道具。

登场角色介绍



在很小的时候便与自己妹妹分离，之后与伊津奈相遇时，因为觉得伊津奈长得很像自己的妹妹，便以姐姐的身分对伊津奈倍加关爱，从不放心伊津奈单独行动。另外，虽然是个美女，但缺乏感情表现。



以"隐秘"为美学的忍者，不喜欢让人看到他的脸，崇尚隐秘行动，接受各种护卫工作，并严格约束自己行为。不过平常却是一个爱搭讪、人来疯的角色。

独具特色的"灵符"系统

"灵符"是本作的一大特色要素，它的作用其实相当于一种增强的道具，有的可以攻击大范围的敌人，有的能回复自身HP，可算是一种万能道具，说起来有点类似于《西林》中的"卷物"。不过本作中的"灵符"除了能直接使用，还能烧制在武器或者防具上，从而让武器、防具附加额外的能力。比如，"业火的灵符"如果直接使用是大范围的火焰攻击，如果烧制在武器上，便可使武器附加火属性，再比如"会心的灵符"如果直接使用是使下一回合的攻击必定是"会心一击"，而如果烧制在武器上，可使武器的会心一击几率大幅提升，这可是非常有用的能力啊。游戏中，灵符和武器、防具的烧制组合超过1000种之多，这无疑是本作一个相当大的卖点了。



▲伊津奈准备使用"业火的灵符(5)"，可以看到"灵符"都有使用次数的限制。



▶"业火的灵符"产生了惊人的爆炸效果，3名敌人同时遭到极大打击。



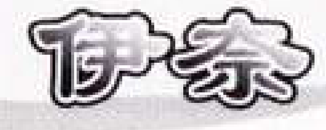
▲直接使用灵符虽然能给予敌人极大伤害，但如果烧制在武器上能获得更好的效果。

召唤同伴一同战斗

"同伴"似乎已经成为"迷宫"游戏不可或缺的要素了，本作也不例外，伊津奈并不是孤身冒险的，她可以使用灵符召唤"部下"来一同战斗，而这个"部下"就是迷宫中的各种魔物，是不是让你想起《特鲁尼克》中的波波罗篇？相信有了魔物同伴的加入，本作的耐玩度会有很大保证。



登场角色介绍



伊奈

出身于カミアリ村的少女，后到城中供职于官府，因为厌倦了大城市的生活而回到乡村。她认为乡下人都很愚蠢，经常以张狂的口气说话，典型的"御姐型"的角色。



一笔

他的名字应该来自于他身后背着的那只巨大的笔，他是村中灵符店的店主，工作便是用笔来给人画灵符。他是村里最顽固的人，对任何人都严厉异常。



文 LIKY





最终幻想III

ファイナルファンタジーIII

◆Square Enix◆RPG◆预定预定2006年8月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

相关报道 Vol.28 P10 / Vol.39 P7 / Vol.40 P50

焕然一新的《FF III》更多新情报披露

“《FF》系列”的1代至6代中，几乎所有作品都曾被移植或者重制在后来的主机上，然而唯独有一款作品从来没有被移植或者重制，那就是1990年FC版的《最终幻想III》。经过十多年的等待，这个“怨念”终于破除了，《最终幻想III》即将披上华丽的外衣重生在NDS主机上。精美的3D画面，重新构筑的系统，个性鲜活的角色……即将出现在大家眼前的是将是一款焕然一新的《FF》。

经过39辑和40辑的介绍，相信大家对本作的系统和角色等都有了一个大致的了解，而这次我们将会给大家介绍游戏序盘的剧情以及更多的职业，从中你会了解到本作更多魅力。好了，赶快往下看吧。

重新构筑的序盘剧情

NDS版的剧情仍然是按照原FC版来进行的，不过某些部分的剧情则经过了调整，比如序盘部分的剧情就与原来不同。FC版的序盘是4名主角掉入了洞穴，发现了光之水晶，而到了NDS版中，主角只有鲁内斯一人。



▲主人公鲁内斯不小心掉入了地下的洞穴，急着开始寻找出口。



▲几个红色的光球将鲁内斯包围，邪恶的敌人出现。



◀有着坚硬外壳的巨大敌人出现，身形是鲁内斯的数倍。

初次战斗 强敌登场！

FC版

FC版的最初，4名主人公掉入洞穴中，受到了水晶的启示。

回到故乡后的鲁内斯

从迷宫脱出后，鲁内斯回到了故乡乌鲁村，他立刻去见了村子的长老，并告知他自己在洞穴中受到水晶启示的事情。长老告诉鲁内斯，暗黑的力量开始萌动，现在是必须阻止这一切的时候了，长老要鲁内斯立刻前往カズス村，并提醒鲁内斯，カズス村是一个受了诅咒的村子，普通人很难接近那里，不过在那里有必须见的人。



▲长老要鲁内斯立刻前往カズス村。

祥和的乌鲁村

乌鲁村是一个平和的小村，主角鲁内斯就在这里长大。村子里有宿屋、武器屋、道具屋等设施。



FC版

对比NDS版和FC版，村子的构造基本未变。



光之战士宿命的相会

旅行中的鲁内斯，先后遇到了同样受到水晶启示的3名同伴，他们是阿尔库、雷菲亚、因格兹。4名光之战士经历了宿命的相会，等待他们的将是更艰难的任务。

▶与女同伴雷菲亚的相遇竟然是在飞空艇中，难道她与希德有什么关系吗？



失踪的公主

鲁内斯等人来到了被群山和树林环绕的萨森城，发现这座城充满了阴森古怪的气息，城里的人如幽灵一般出没。鲁内斯从士兵那里得知，萨森城的公主萨拉被一个名叫“晶”的怪物绑架，于是解救公主的任务义不容辞地落在了他们的身上。



▲鲁内斯来到被群山和树林环绕的萨森城。

FC版的萨森城面貌







▲士兵告知鲁内斯一行公主被绑架，请求他们去解救公主。



▲城里的人受到了诅咒，如幽灵一般透明。

更多职业一举公开

职业系统是本作的核心系统，主角们在游戏中经常要根据冒险的需要转换不同的职业才能让冒险顺利进行。这次厂商不仅公布了众多的职业，而且还公布了这些职业的特性。

盗贼

盗贼是速度相当快的职业，与战士、骑士等攻击型职业不同，盗贼在战斗中处于支援型角色，他们可以偷盗敌人的道具，或者当战局处于不利状态时，以100%的几率脱离战场。除此之外，他们还可以打开一些上锁的门或者宝箱，是冒险中不可缺少的职业。



▶盗贼正在使用偷盗（ぬすむ）特技。

特殊技能

偷盗（ぬすむ）

战斗时偷盗敌人的道具，不过成功率并不高。

逃逸（とんずら）

除BOSS战之外的战斗，以100%的几率脱离战场。





▲偷盗成功了。

▲从敌人那里盗得回复剂。



龙骑士

传说中与飞龙并肩战斗过的职业，虽然现在已经没有飞龙作为坐骑，但空中战的实力仍然相当强劲，特技是“跳跃攻击”（ジャンプ），能给空中的敌人造成极大的伤害。



特殊技能

“跳跃攻击”（ジャンプ）

高高跳到空中，下一回合落下来时给予敌人巨大伤害。处于空中的时候能回避敌人的所有攻击，属于攻防一体的技能。

▲龙骑士正在发动特技，蓄力后准备跳到空中。

▶从空中急速下降后的攻击，打出了会心一击。



重视攻击的职业，拥有很高的攻击力和HP，能使用相当多的武器，是战斗在最前线的强力角色。



▲战士即便是普通攻击也能给敌人造成极大伤害。

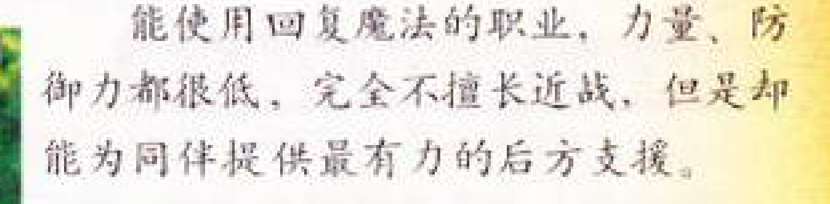
特殊技能
进击（ふみこむ）

以牺牲防御力为代价换取更高的攻击力提升，属于舍身型的攻击方式。





白魔道士



能使用回复魔法的职业，力量、防御力都很低，完全不擅长近战，但是却能为同伴提供最有力的后方支援。

特殊技能
白魔法

白魔法主要用来支援同伴，比如回复同伴HP，治疗同伴中毒、麻痹等不利状态，而究极的白魔法具有神圣的力量，能够给敌人造成巨大伤害。

▲白魔道士的回复魔法发动。

▶身边出现一道红色的光。



▲同伴的HP得到回复。

骑士

同战士一样属于近战型的职业，不过相对战士，骑士更重视防御力，另外，骑士拥有保护同伴的特技“庇护”。

特殊技能
庇护（かばう）

在同伴濒死的时候，骑士能够使用特技“庇护”来替同伴挡下攻击。

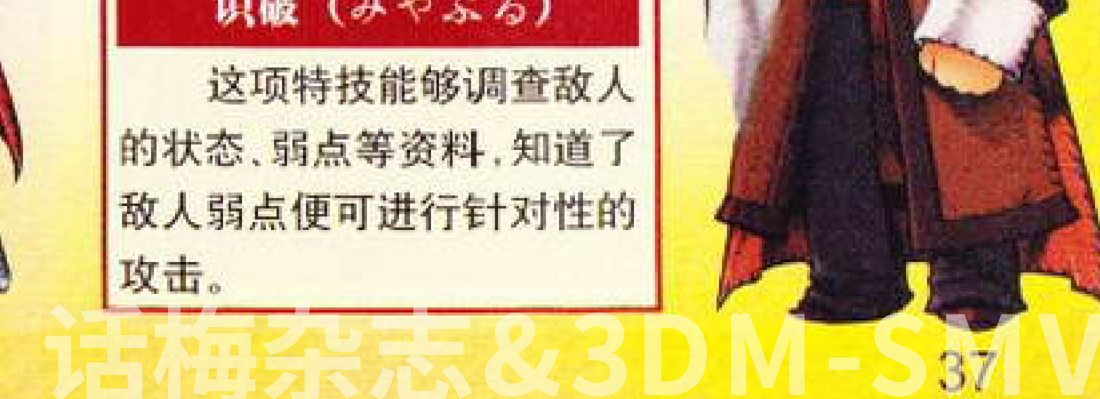


学者

拥有渊博的知识，利用头脑来作战的职业，战斗时，学者可以发现敌人的弱点，从而更有效率地战斗。而学者并不能装备剑或者枪这类武器，他们以书本为武器。

特殊技能
识破（みやぶる）

这项特技能够调查敌人的状态、弱点等资料，知道了敌人弱点便可进行针对性的攻击。



最强的职业是……

玩过FC版的玩家应该记得，在FC版中有两个最强的隐藏职业，那就是能使用所有武器的“忍者”以及能使用所有魔法的“贤者”，在游戏的后期，相信所有玩家都会将自己的成员都转职为这两个职业。那么在这次的NDS版中，这两个职业还会那么强吗？根据目前的情报，NDS版对职业的能力作出了调整，不会出现一个职业强过其他职业太多的情况，比如，某些魔法只有白魔道士或者黑魔道士能使用，即使是贤者也不能使用，所以本作的职业将会更具平衡性。



目前已确定的情报汇总

1.移动·对话可直接点击

游戏的操作非常方便，移动时可以直接在触摸屏上点击选择行走方向。而与村人对话或者开启宝箱也可以直接点击。

2.R键视点拉近

在村子里或者迷宫中，按R键可以将视点拉近或者还原。

3.直接点击敌人攻击

战斗时，如果直接用触控笔点击敌人便可进行普通攻击，也就是说不用选择指令便可快速攻击，的确是个方便的设定。当然，如果要使用魔法或者使用道具，还是要选择指令才行。

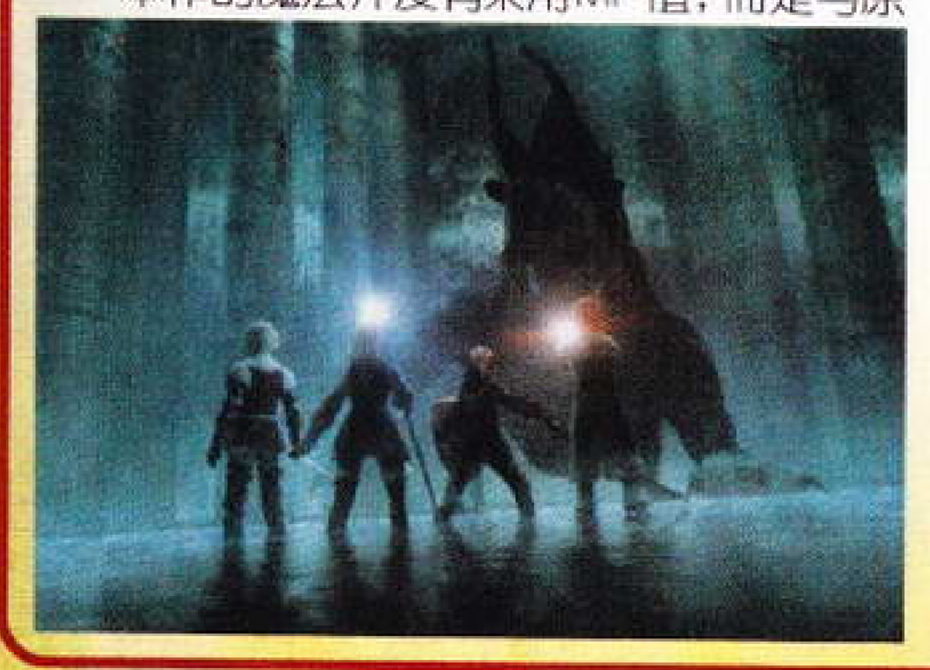
4.移动中可以冲刺

控制角色移动时可以让角色进行冲刺，以此来提高移动速度，利用触控笔控制时是连续点击两下前进方向。当然，利用按键也是可以实现的，方法是按住B键不放移动。

5.魔法有使用回数限制

本作的魔法并没有采用MP值，而是与原来的FC版一样，为回数值，所有魔法都有使用回数限制，等级越高的魔法使用回数越少。





6.MENU菜单可以直接点击打开

当按下L键，在下屏的右上角便会出现MENU菜单，然后用触控笔点击便可打开菜单。

7.上屏的显示

游戏的主要画面都在下屏，当在村子中时，上屏幕会显示地图，当进入迷宫探索或者进入战斗时，上屏幕会黑掉什么都不显示。



文 马修

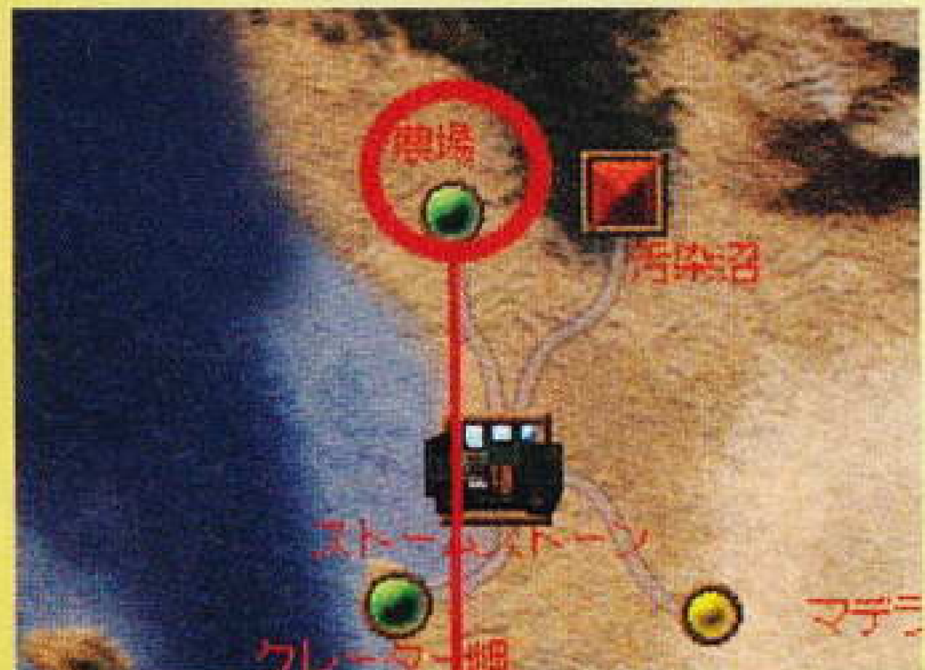


把众多国内玩家带入RPG世界的著名的战车RPG“《重装机兵》系列”最新作《钢之季节》就要发售了，发售前，我们再为大家公开一些新的情报！

究级战车作战RPG 6月登陆NDS！

用触摸来操作游戏吧

36辑我们曾为大家说过，本作的全程操作可以用一支触控笔就可以搞定，本次我们来看看该如何“一笔操作”。





▲野外和建筑内：将目标地点圈上，角色或战车就会向目的地点移动。



战车改造与战车收集

战车是游戏的主题，有了战车，玩家才可以更安全有效地消灭敌人。系列的特色——战车改造系统当然还在，通过战车改造，我们可以最大限度地发挥战车的潜力，将普通战车甚至民用车改装成强大的装甲车战车，那种成就感是难以言喻的。在本作中，战车改造的自由度将大幅上升，同时，改造后的战车在外观上也能显而易见地体现出来。



▲大威力全范围的攻击。

▲为战车装备上主炮、副炮和特殊武器，用各种武器将自己的爱车装备得更强吧！

当然，战车的改造也有上限，面对强敌，如果能有更强大的战车当然就会让战斗轻松不少。游戏中在满足特定条件后也会得到新的战车。而且本作登场的许多战车还堪称是系列的经典车型。

艾布拉姆斯

取之于现实的艾布拉姆斯主战坦克。



突击炮

安装了突击炮和特殊武器的履带装甲车。

吉普车

原型为悍马的军用吉普车是系列的初期主力之一。

装甲车

外形颇似萨拉丁侦察车的轮式战车。



红狼战车

系列的著名战车，老玩家还记得该战车主人红狼的故事吗？



零件HP

本作中有零件HP的设定，通过对零件HP的查看，我们就可以掌握战车各部位的受伤害状态了。



凯迪拉克

连凯迪拉克都能改装成战车……速度应该没得说，不过装甲和弹药看起来比较成问题……

增加3名角色介绍，6种职业大公开！

本作除了传统的猎人、战士、机械师和狗狗，还增加了黑客和厨师两种新职业！



主人公是位驾驶技术高超的车辆专家，主要以战车来消灭通缉怪物并赚取赏金的猎人——很明显，主人公的大名还要游戏时玩家来取。



这位眼镜少女的职业是机械师，作用当然就是在战场上或野外把受损的战车给修理好。



大厨子雷奥尼身材魁梧，战斗中当然最擅长于肉搏。而作为厨师，他也会给同伴做出具有回复、强化等作用的可口料理。



波奇 犬

高度智能化的狗狗波奇的职业就是犬。(－ －)随着等级的提升，狗狗也会增加许多特殊的技能。



平日为舞女身份的谜之女战士，比起乘坐车辆，她更擅长步兵战，身为战士的她几乎能装备所有的武器和防具。系列的女战士一直都有把不顺眼的男人抓起来往墙上摔的传统，不过玛丽安小姐看起来可不像哦。



萨基 黑客

传说黑客的孙子、生长在贫民街的孩子，手上的东西是爷爷留下的战斗电脑。拥有一流黑客技术的萨基可以侵入敌人的控制中心电脑盗出情报资料。





▲这小子的特长就是入侵这些电子敌人的中心电脑。

职业技能

游戏中的每个职业都有其特定的职业技能，职业技能分三种：战斗技能、场地技能和地图画面技能，这些技能都和职业相关，下面各举一例来介绍。

职业	技能	简介
猎人	高速射击	在战车上可以复数攻击
机械师	命挂	在战斗中修理
战士	移动攻击	躲开敌人的攻击的同时进行反击
厨师	料理	做出回复的料理
黑客	侵入	侵入敌人电脑内窃取情报
犬	蘑菇追踪	自动移向距离最近的蘑菇



文 LIKY

前线最终回 情报全披露

魔法假日 五星连珠之时

マジカルバケーショウン　5つの星がならぶとき

◆Nintendo /Brownie Brown◆RPG◆预定2006年6月22日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

相关报道 Vol.28 P19/Vol.39 P30/Vol.40 P40

以宇宙为舞台，讲述魔法学校的学生冒险故事的《魔法假日 五星连珠之时》即将于6月22日发售，这个日子已经不远了，经过这几次的连续报道，想必大家对本作也越来越关注了吧。而随着游戏的发售日越来越近，厂商公布的情报也越来越丰富，这次给大家带来的情报也不要错过哦。

Story 初期剧情公布

在塔洛塔洛(タロタロ)太阳系有5颗行星，它们分别是火之星、木之星、风之星、水之星、土之星，这些行星不光有各自独有的地貌特性，还有着各自的文明。而在塔洛塔洛太阳系的一端，还有一颗小小的行星，那就是坐落有魔法学校的科沃马卡(コヴォマカ)星。

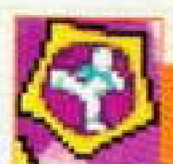
某一天，魔法学校的校长格兰·德拉杰突然收到一条极坏的消息——一个名叫金·雷奥的家伙正在四处为非作歹，他的目的是要破坏整个塔洛塔洛太阳系，而这个人曾经就是从魔法学校毕业的学生……从自己的学校走出一个这样的败类，校长在感到愤怒的同时，也感到十分羞愧，不过事态已经相当严重。校长立刻做出决定，派遣魔法学校的马德雷努老师前往宇宙，追寻这个给学校蒙羞的家伙。而这一切，正在学校中学习的学生们并不知情……

马德雷努老师出走之谜

战斗菜单详解

在39辑的"前线"中已经给大家介绍过，战斗时玩家可以直接点击触摸屏上的图标来指挥角色战斗，那么这次就让我们来看看战斗指令吧。





物理攻击
使用物理攻击



防御
使用防御，减少伤害



重复
重复上一回合的行动



道具
使用道具



逃跑
从战斗中逃跑



魔法
发动魔法攻击



移动
改变阵形位置

神秘的敌人现身——宇宙海贼

为追随老师而前往宇宙的主人公一行人，在冒险的过程中遭遇了各种困难，而其中他们遇到的最大的敌人就是来自于金·雷奥领导的宇宙海贼，这是一群以破坏宇宙和平为目的的邪恶之徒。

海贼首领 卢布·索拉修

宇宙海贼的一名首领，带着奇怪的鸟形面具，在游戏中会几度与主人公一行人遭遇。

海贼船

▲宇宙海贼乘坐的海贼船，看起来是以热气球为动力的。

宇宙海贼指挥官 金·雷奥

曾是是从魔法学校毕业的优秀学生，而现在却是领导着邪恶组织宇宙海贼的指挥官，他到底有什么目的呢？



▲卢布·索拉修带着两名手下出现在主人公面前，战斗即将打响。

海賊・クリス
用ナシってことだな。
★魔法使いを さがしに
他の星へ行こうぜ。

▲海贼在各地寻找魔法使，有什么目的呢？

克里斯 海贼士兵

长相酷似兔子的家伙，在金·雷奥的领导下为非作歹。

正义的我方——宇宙警察

在塔洛塔洛太阳系，有一个维护正义的组织，他们就是以维护宇宙和平为己任的宇宙警察，为阻止宇宙海贼的破坏活动，他们已经展开了行动。而主人公一行人在游戏中也会得到他们的帮助。

年轻的警员 陈卡德

心地善朗的年轻警员，经常帮助主人公一行。

美丽的女警官 娜乔·德鲁高

陈卡德的顶头上司，是一个性格火热的女孩。



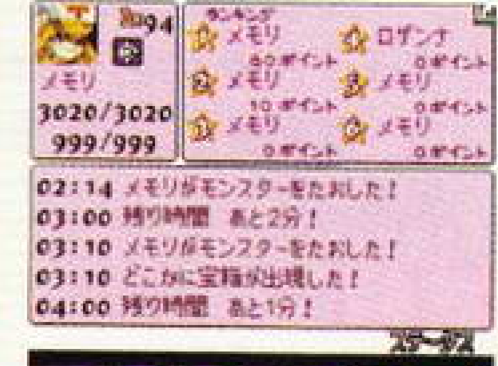
警察大众脸

与宇宙海贼对抗的普通警察。



与好朋友通信冒险吧！

通信系统是本作的一个特色系统，这次又有更进一步的详情公布了。本作最大支持6人同时联机游戏，大家会进入一个“AMIGO迷宫”中，一起打倒敌人，收集宝箱，而杀敌以及收集宝箱会计算奖励点数，最后突破迷宫时，会根据各名玩家所获得的奖励点数多少进行排名。所以，玩家们在合作的同时也要有竞争哦。





▲联机挑战迷宫时，上屏会显示各名玩家所取得的点数以及一些信息。





▲最后突破迷宫时，会根据点数来进行排名。

交换资料，培育宠物蛋

本作有一个非常有趣的设定，就是玩家之间可以通过通信交换资料来培育宠物蛋。通信后，朋友的资料会作为蛋存在于自己的游戏中，经过一段时间后，蛋便会孵化，变为各种宠物，而这些宠物可是会在战斗中发挥巨大作用的。



▲两名玩家正在进行通信。



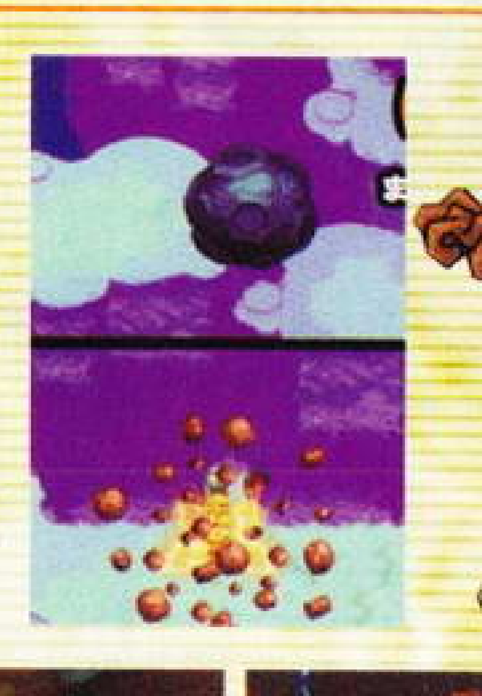
▲通信后，从朋友那里得到了宠物蛋。



◀战斗时，宠物也会乱入、发动强力魔法。

地图魔法出现

大家一定还记得“《黄金太阳》系列”中的地图魔法吧，这种魔法可以用来解决地图上的各种谜题，在前进的过程中，玩家必须灵活利用地图魔法解决机关，扫除障碍，之后才能顺利前进，在本作中，这种魔法也出现了。

▶使用土魔法产生地震，开启了新的道路。





▲在风车前，风之魔法使加斯敏使用了风魔法。

▶风车开始转动，随即产生了电。

战斗的关键——属性星运行图

巨大的火焰喷射而出



▲火之星转动到火属性区域，身为火之魔法使的波莫多罗发动了火魔法。



▶冲天而起的火焰爆发出惊人的威力。

在之前的前线中也给大家介绍过，游戏中登场的5名同伴都有各自的属性，而他们的属性与5大行星的属性相对应，战斗时，行星的属性将会影响到同伴的能力，那么行星是如何影响同伴能力的呢？原来，游戏中，5大行星是根据真实时间在不断运动的，大家可以参看下方属性星运行图，图中不同颜色的区域代表不同的属性，5大行星在不断转动，而当行星转动到对应属性的区域时，该属性的角色便可大幅提高能力，释放出威力巨大的魔法。所以把握了属性星的运行规律，便是把握了战斗的关键。



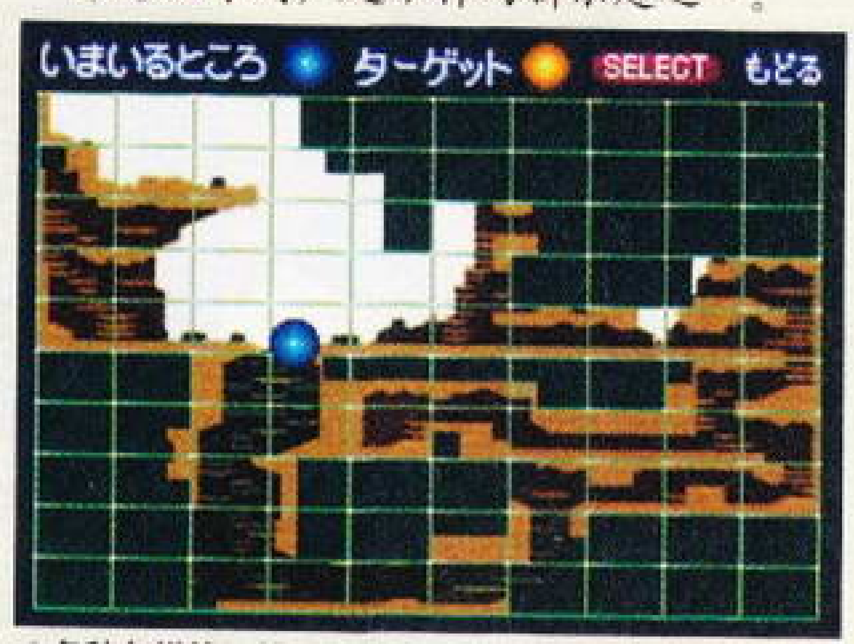
文 海文



中央大陆战记 冲刺
ゾイドダッシュ ZOIDS
◆Takara Tomy◆ACT◆2006年6月15日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

《中央大陆战记》是以著名玩具"ZOIDS"为题材制作的动作游戏。该系列曾在GBA上发售过多部作品，得到了众多玩家的好评。如今本系列的最新作《中央大陆战记 冲刺》也将在大红大紫的NDS上登场！

本作中，玩家将使用自己的机械兽进行战斗，在完成任务的同时获得改装机械兽的零件，改造出自己独有的机械兽。还可以使用自己的机械兽与朋友进行通讯对战，是本作的新乐趣之一。



▲各种各样的零件可以帮助扩大地图的可见区域。

丰富的收集要素

在游戏中获得的零件分头、足、躯干、尾部4大类，共计60多种，各种组合搭配方法更是超过25万种。各种零件可以用于提升攻击力、移动速度和地形适应等。通过和主角的好友进行通讯，可以获得相关情报。



◀出现在舞台上的各种敌人必须使用合适的零件才能应付。

ミッションクリア
げきつい数： 17
かくとくけいけんち： 127
アイアンコング
GET!

▶获得新零件后可以用来改装自己的机械兽。

主人公的好友 特尔

每当遇到困难，总是可以从特尔那里得到帮助。





▶▲在冒险中可以从好友那里获得相关情报，对破解谜题至关重要。



应对地形变化！

某些零件装备时可以获得特殊的能力，例如飞翔、破坏、游泳等等，而使用特殊能力时将会消耗BOOST槽。



◀利用水中推进器，机械兽在海里“游泳”也成为可能。



◀翅膀类的零件装备后可以在天空中自由飞翔，但BOOST槽耗尽就会坠机。

▶在地图上可以破坏岩石向前推进。



机械兽有四个部位可以进行改造，分别是头、足、躯干和尾部。

早期购入特典



▲第一时间购入游戏的玩家则可能获得超级珍贵的限定版卡片。

利用零件可以强化机械兽

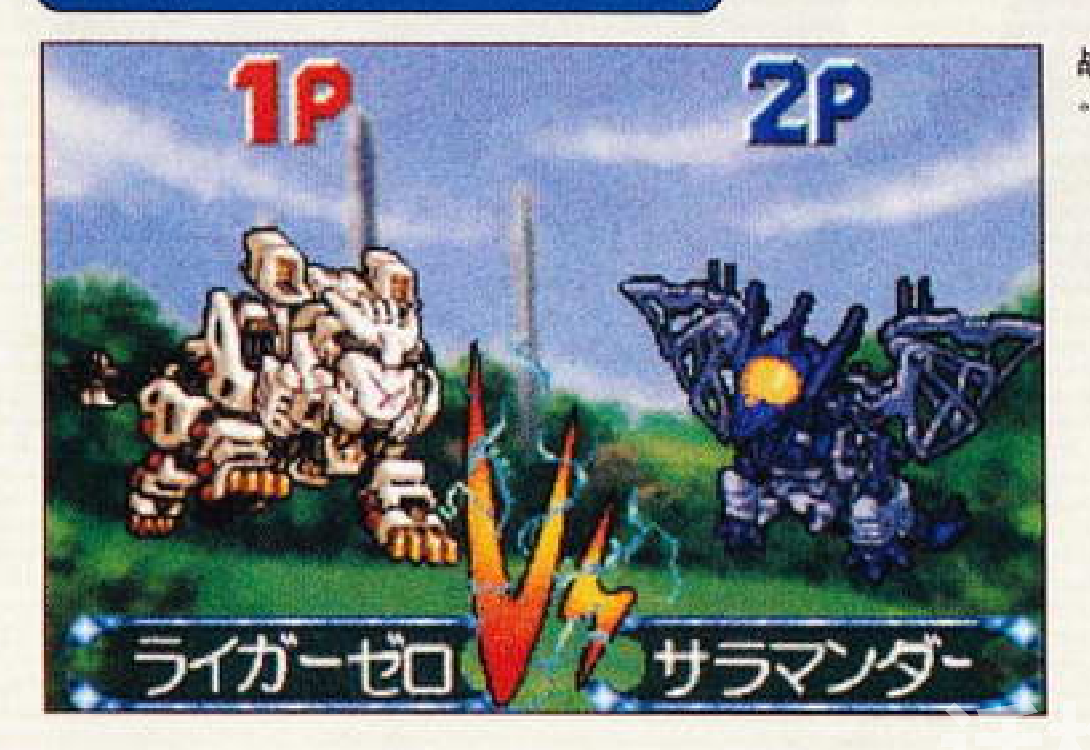
将多达60多种的强化零件进行组合，并对机械兽进行改造，就能得到只属于自己的超级机械兽。



◀利用各种零件的特性，可以互相弥补缺点，增强整体性能。



▶将特定零件进行组合就可能获得传说中的机械兽。



◀改造出来的机械兽可以与朋友进行通讯对战。

在游戏中一共有5匹机械兽可以使用。但在初期，能得到的只有长牙狮零式，而沙罗曼蛇、喷射铁金刚、赤色犀牛、罗刹龙必须随着游戏剧情的发展才能得到。

◀每只机械兽都能装配各种零件

长牙狮零式

主角最初所使用的狮型机械兽，特征是其可以轻易将敌人撕碎的锐利尖牙。

沙罗曼蛇

翼龙型机械兽，拥有一对醒目的巨大的翅膀，是惟一初期就拥有飞行能力的机械兽。

赤色犀牛

犀牛型机械兽，极高的防御力使其拥有移动要塞的美称，然而速度是所有机械兽中最低的。

喷射铁金刚

猩猩型机械兽，拿手的是近距离格斗，对于远程攻击也有导弹可以应付，缺点是速度较低。

罗刹龙

暴龙型机械兽，口中装有荷电粒子炮，威力巨大，可瞬间将敌人击倒。综合性能优异。

NARUTO -ナルト- ナルトRPG3 霊獣VS木ノ葉小隊

れいじゅう バーサス このはしょうたい

《火影忍者RPG》也是原Tomy公司的一个代表系列了。Tomy跟Takara合并后，该系列的开发力度并没有懈怠，这款紧急公布的游戏发售日定于7月13日。本作从画面来看依然没有多大进化，不过原创的故事似乎值得我们去一品。

文 胧月

NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队
NARUTO ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队
◆Takara Tomy◆RPG◆预定2006年7月13日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

这次的敌人是——“无”！

本作发生的时间设定为二代之前，故事则是完全原创。这次的敌人并非我们熟悉的“晓”，而是另一个被称作“无”的可怕组织！

六角
擅长体术的力量型忍者，并不使用武器。

幻将
“无”中的首领级人物，使用各种特殊的忍术。

邪光
一看就知道是“智囊忍”一类的家伙，对于毒术相当精通。最引人注目的莫过于背上那个比他自己还要庞大的巨型卷物了吧。

新登场的年轻女性



这个名为“荠”的年轻女孩就是这次的委托人，整体装束倒是给人一种炼金术士的感觉。



除去这些原创人物外，作为标题中关键词之一的“灵兽”也会登场，而这些灵兽看来绝非善类。我们不妨期待一下它们跟我方通灵术召唤出来的文太老大哪方更强吧！

忍术大对决

各种绚烂的忍术是《火影忍者》一直不变的主题，本作在发动忍术方面充分利用到了NDS的各项机能。玩家既可以利用触控笔发动华丽的通灵术，也可以通过向麦克风吹气使用火遁术。而某些大迫力的必杀技甚至会占满上、下两个屏幕！

▲战斗画面中，攻击、阵形等都要利用触控笔来操作。



蛤蟆文太一直是鸣人最为信赖的非人类伙伴！



▲好色的自来也是我方的忍术老师，按照他的文字提示即可知道忍术的发动方法。



文 铭风

ロックマンゼクス ROCKMAN ZX

洛克人ZX
ロックマン ゼクス
◆Capcom◆ACT◆预定2006年7月6日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

相关报道 **Vol.**33 P46 / **Vol.**35 P46 / **Vol.**39 P34

《洛克人ZX》又有新情报公布了。上次为大家介绍了主角在游戏中能够获得的六种形态，现在我们将着重介绍一下活性金属这个东西。包括获得方法和属性能力。

通过技术击倒来获得活性金属

最初主角只拥有活性金属ModelX，想要获得其他的活性金属，除了依靠剧情外，就只能靠击败BOSS来获得了。BOSS身上的活性金属的位置不是固定的，而带有活性金属的位置就是BOSS的弱点。战斗中，攻击弱点能给予BOSS很大的伤害，但是这样胜利后获得活性金属便会破损。所以技术高的话便不用攻击弱点，获得高等级的活性金属了。如果你获得的是破损的活性金属也不要紧，你能够利用关卡中获得的名为E水晶的能量物体来修复，之后还能用水晶来提升等级。

Lv4 FINISH!

▲根据你攻击敌人身上活性金属的次数电脑会给出战斗等级。不攻击则是最好，等级最高为4级。等级越高，获得的活性金属等级也越高。



▼利用ModelHX的能力可以轻易解析出活性金属在敌人的哪个部位。

▲利用关卡中获得的E水晶能修复活性金属。

新角色登场

普罗梅帝

为了测试主角的能力而多次和主角进行战斗的神秘战士。以大型镰刀为主要武器，能召唤出地狱之火来攻击敌人。

帕得拉

和普罗梅帝共同行动的神秘少女，基本不说话，也不在脸上表露感情。会远距离操纵雷电和冷气来进行攻击。


▲本体是巨大的鱼形机器人，会放出导弹攻击主角。


▲头上的小机器人也会发射巨大的冷冻激光。

路艾路

获得ModelL能力的半机器人，外形类似于安康鱼。会用额头上的可爱机器人引诱你，然后突然冒出真身进行袭击。

菲斯多雷奥

获得ModelF能力的狮子形半机器人，自称为修罗。为了获得强大的力量而展开行动。


◀BOSS战时空中会落下砖块，要注意躲避。


▶突进攻击，十分强力。背后还会冒出火焰。

活性金属的能力强化

利用所获得的活性金属，主角能够变身为ModelHX、ModelFX等6种形态。然而在相应的活性金属的能力升级后，才能够使用新的蓄力攻击。有的单单是强化普通攻击的威力，而有的则能够变为将特殊障碍打破的特殊攻击，配合形态所特有的移动技能，能探索出关卡中的新路线。



▲强化后的蓄力攻击是追踪敌人的旋风攻击。



▲PX的特殊蓄力攻击并不是发射飞镖，而是产生防御普通攻击的防御罩。



▲FX的蓄力攻击能将冰块打破，从而进入一些平常不能去的地点。



风雨传说

テイルズ オブ ザ テンペスト

◆Bandai Namco Games◆RPG◆预定2006年◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

相关报道 Vol.33 P48 / Vol.35 P20 / Vol.39 P40

文 海文

"兽人"是《风雨传说》的一个重要的关键词，整个剧情和战斗都将围绕着"兽人"展开。而变身为兽人的力量源泉就是利坎茨人的体内流淌着所谓的"异端"之血。在兽人那令人胆颤的力量面前，许多不了解真相的人们往往将其视为邪恶的化身。

兽人化战斗能力全面解析！

兽人化状态下拥有极高的战斗力

作为"能够破坏整个世界"的种族——利坎茨的子孙，凯乌斯和弗雷斯特在兽人化状态下，移动速度和攻击力的都将大幅提升，甚至在短时间内任何攻击都对其无效，令敌人无不闻风丧胆。

身体素质显著增强

▲▶野兽的本性充分体现，攻击力高，移动速度快！



◀使用腿技进行攻击。

▶将身体作为武器在战场中厮杀。



▶▲在战场上腕力和腿力都是必须的。

▲发现目标后快速予以攻击。

兽人化时将无法使用特殊技能

在兽人化状态下的队员的战斗力都将大幅提升，甚至可以获得一击必杀的技能。但此时无法使用任何武器，以及相应的特殊技能。与特殊技能相比，兽人的徒手攻击杀伤力更大，速度更高，而范围则小得多。在对付敌人的时候需要灵活应用队员的正常状态和兽人化状态的特性。

兽人化时将徒手作战



▲兽人化之前的异端少年，右手持剑，使用剑技进行攻击。

▲兽人化之后，手中的剑消失了，无法再使用剑技。



▲虽然攻击范围较小，但超高的攻击力要比使用武器道具更加实用。



▲使用魔神剑的少年，其标准特殊技是放出贴地前进的冲击波，射程远且极具破坏力。



▲兽人化后的异端少年，手中的剑也随着兽人化而消失，不再使用剑技而改用徒手攻击。

Rune Factory

ルーンファクトリー

文 铭风

世界观独特的NDS《新牧场物语》这次公布了游戏的一些新系统和新怪物。而最令人高兴的是同时公布了两名新的女友，这样游戏中的女友数量达到了8名。看来本游戏也将和之前的作品一样，十分耐玩啊。

魔法工厂 新牧场物语

ルーンファクトリー 新牧场物语

◆MMV◆SLG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

相关报道 Vol.29 P26 / Vol.34 P62

和触摸屏结合的操作方式



本作在使用工具进行耕种时，可以通过触摸屏来指定使用的土地。比如你使用的是锄头，那么你点击哪块土地，主角便会用锄头将那块土地开垦出来。虽然现在只知道这些，但相信游戏正式发售后还会有各种各样精妙的设定出现的。

豪华的声优阵容

本作的平台移到了NDS上，于是除了在画面上增强外，本作也破例地将在游戏中加入了大量语音。



多种类新怪物

从标题中的“魔法工厂”可以看出，本作本来就是一个剑与魔法为主要世界观的幻想世界。由于冒险在本作中大大增强了，所以相应地，各种怪物也成为了游戏中的重要组成部分。这次为大家介绍游戏中新登场的三种怪物。这些怪物的造型充满着幻想的味道，从侧面让游戏的世界观更加清晰。

怪物箱



▲伪装成宝箱躲在迷宫中，当主角靠近时就会发动袭击。

蘑菇怪



▲蘑菇形的怪物。能够在怪物小屋的地下进行培育。

半兽人



▶力量型的低等级种族，幻想RPG中的常客。

新角色介绍



候补女友 梅洛笛

独自一人生活的女主角，遭遇和主角十分类似。十分正直，喜欢做诗，但做出来的诗都十分奇怪……从外形可看出，是个喜欢研究黑暗魔法的魔女。

候补女友 塔芭撒

拥有褐色皮肤和蓝色眼睛的女仆。是个有丰富社会经验的少女，服务于比安卡家。为人十分谦虚低调，是女主角候补之一。

拉塞尔

居住在镇里的高傲少女，由于喜欢冒险，经常跟着主角跑。和镇里年纪相近的小孩相处得十分好。



蕾堤·安

独自经营宿屋的女子，丈夫去世和孩子们相依为命。虽然对孩子们很严格，但还是十分关爱他们的。

塞巴斯查

酒场的老板，十分擅长和人交流。能够通过交谈来缓解顾客的疲劳，或是给予顾客鼓励。



塞西利亚

图书馆的馆长，言谈十分温柔。知识渊博，可从他那里获得各种各样的情报。

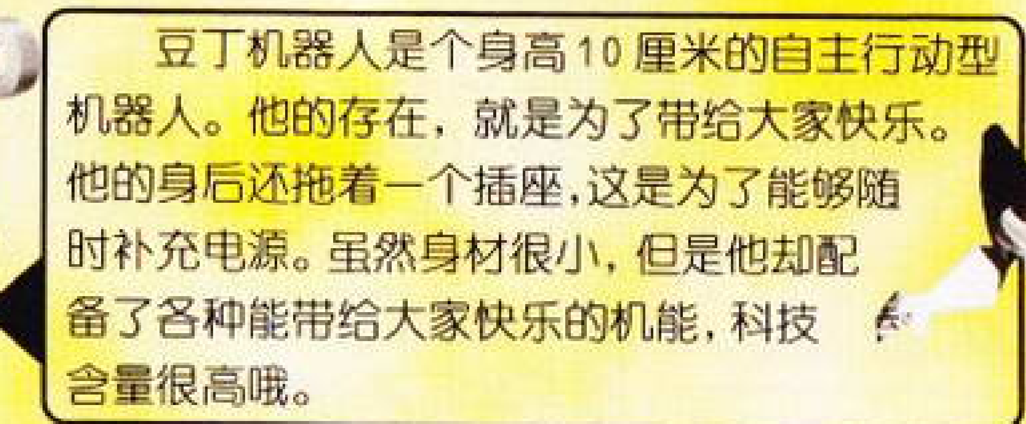
文 铭风

Chibi-Robo! PARK PATROL

豆丁机器人DS(暂名)
ちびロボ！DS(暂名)
◆Nintendo◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定 NDS

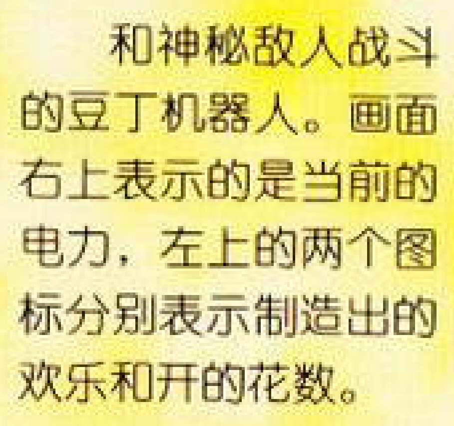
在NGC上发售的话题作品《豆丁机器人》也将在NDS上登场了。游戏最大的特色就是利用触摸屏来控制豆丁机器人的所有行动。此外，游戏的冒险舞台也改变了，不再和NGC版一样是在桑达斯一家的家中，而是来到了外面的公园和街道。为了抵抗将公园的花和游乐器具都隐藏起来的神秘敌人，豆丁机器人又开始了行动。

豆丁机器人是个身高10厘米的自主行动型机器人。他的存在，就是为了带给大家快乐。他的身后还拖着一个插座，这是为了能够随时补充电源。虽然身材很小，但是他却配备了各种能带给大家快乐的机能，科技含量很高哦。

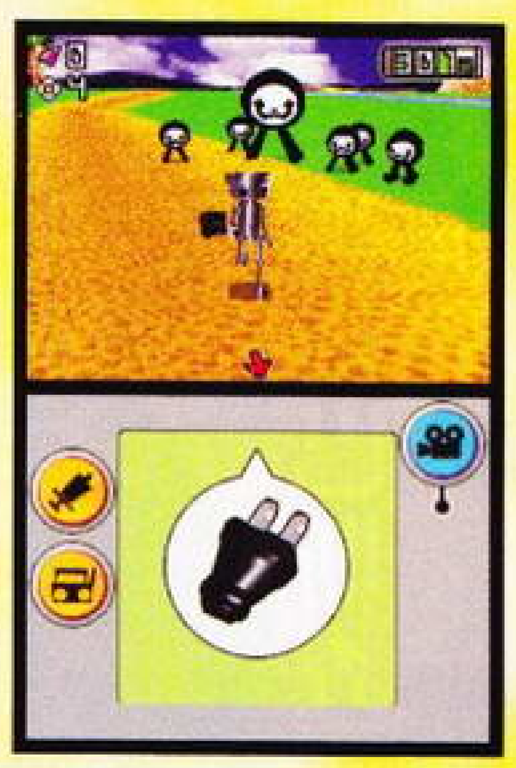


神秘敌人克洛一行

使公园的游乐器具和鲜花消失的神秘敌人，从外形上看很像宇宙人，手下是一群小怪物。



和神秘敌人战斗的豆丁机器人。画面右上表示的是当前的电力，左上的两个图标分别表示制造出的欢乐和开的花数。



下屏显示的是当前所用的装备。通过点击其他图标就可切换所使用的物体。

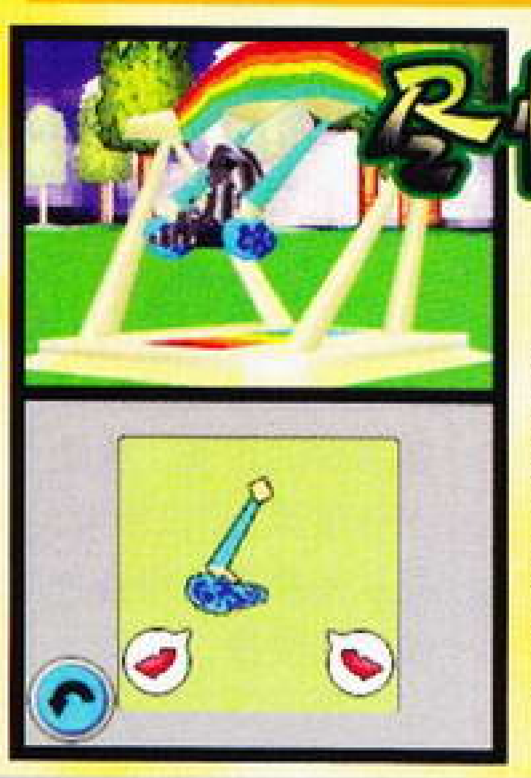
让花盛开



通过跳舞可让没有生气的花朵回复活力。跳舞时下屏显示的是CD播放界面，你可通过触摸来调节音乐的快慢和各种效果。



尽情游玩



当取回游乐器具后，你可让豆丁机器人在游乐场内玩这些器具。而控制方法当然还是要利用下屏。

各种交通工具



游戏中有三轮车和机车等各种各样的交通工具登场，豆丁机器人可以乘坐这些交通工具到达各个地点。交通工具也要利用下屏来进行操作。

文 胧月

本作是任天堂于今年E3公布的一款文字推理类游戏。游戏预定发售美、日两个版本，剪纸风格的人物和整体写实的背景使让人第一眼看去就觉得它跟“推理”二字相当地匹配。究竟它是《触摸侦探》一样的小品游戏，还是能够达到《逆转裁判》的大作高度，就请静等官方的进一步消息吧。



黄昏旅店

ウィッシュルーム

◆Nintendo◆AVG◆预定2006年内◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

黄昏旅店 215室





这是洛山矶郊外的一个旅店，简陋的外表，和一扇并不怎么宽敞的门。

这样的旅店别说在市区，就算在郊区也遍地都是。是的，如果没有那个“黄昏”字样的话……

黄昏旅店215室，那个传言中能够实现一切愿望的房间。我来到这里，为了寻找我的朋友。

旅馆中的宿客们 巧合？命运？

凯尔·海德

本作的主人公，原本是一名警察，现在的职业是推销员。

艾莉丝

年轻漂亮的女性，常常带着自信的表情。

蕾歇尔



和凯尔通电话的女性，看上去像是一名白领。

达宁格



严肃的大叔，很不容易亲近的样子。

弗兰克



一身的装束有些不修边幅的浪荡感，他会是本作的关键人物吗？

不可思议的一夜

本作所讲述的故事就是主人公在旅店的一夜时间内发生的事情，这期间玩家需要在旅馆各处走动，触发剧情以及发现某些重要线索，继而进行推理。





◀移动时，画面被分成左右两部分。左边显示房间的布景，右边则是该房间的俯瞰图。图中的红色记号表示主人公目前所在地，看来本作的移动将利用触控笔来完成。







▶探索时候会发现各种各样的道具，这些道具对解开谜题有着重要的提示作用。

文 铭风



相信不少玩过《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两款经典作品的玩家，都会对游戏中那个性丰富的角色印象深刻。而你是否想过，让这些角色聚集在一起对决呢？Square Enix的"《富豪街》系列"恰好就是这样一款游戏，我们可以操纵这些角色来展开金钱的对决了。

勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

◆Square Enix◆TAB◆预定2006年5月25日◆日版
◆1～4人◆608KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

相关报道 Vol.35 P4 / Vol.36 P26



バトルロード：战斗之路，最主要的游戏模式。玩家可以在这里选用喜欢的角色在一个个富有特色的关卡内和对手进行一场所金钱上的战斗。进入此模式后要先决定你的名字，接着就是选择角色和杯赛了。一开始只有两种比赛可供选择。将这些比赛通过了才会出现其他的比赛。

フリーゲーム：自由游戏，需要购买后才能开启。你可随意决定场景和对手开始游戏。在此模式中也可对战，供一机多人游戏。首先要选择游戏人数，然后决定角色和场地，接着就是轮流着使用机器来控制角色进行游戏了。这里的场地和人物有的需要你利用硬币购买，有的则要根据你的过关情况来出现。



战斗菜单	
ダイス	投掷骰子，根据结果来前进相应格数。
株	就是股票，可查看当前的股票情况。
ジョップ	商店，可进行各种交易。
マップ	地图，查看地图情况。 按△键也是同样效果。
その他	各种其他设置。倒数第二个是存档。

景品交换所：利用过关后获得的硬币可以在此模式内交换人物和场地等等。

ルール说明：规则说明，可以在里面查看众多游戏规则相关的说明。

コレクション：收集品，分为成绩、角色表情和机会卡片三种。根据你的游戏情况而积累。

通信对战：和朋友进行通信对战。"主催"是成为主办者，而"参加"则是寻找主办者来进行游戏。

オプション：游戏选项。可设置游戏背景音和效果音这两种音量的大小。同时还可进行游戏存档的存取。

方格种类介绍	
店铺	购买后可扩建店铺
チャンス	机会，停留时抽取机会卡
マーク	可获得花色，停留时抽取机会卡
休日	让自己所有的店铺休息一回合
ラッキー	幸运，在别人付钱时可获得分红
旅の扉	能够移动到指定地点
飞船	乘坐飞船移动到特定地点
カジノ	赌场，进入后玩每关的特殊小游戏，随机性很大
ダイスマス	骰子，可获得一次行动机会
ぎんこう城	城堡，大本营，可购买股票
ジャンプ	直接回到城堡
大炮	飞到其他地点
株屋	可购买股票
空地	可建造各种东西
回转スイッチ	改变角色的前进方向
テンション	能够让所有的房屋租金上升一倍



在行走到问号方格和花色方格内时就可获得一次抽取机会卡片的机会，抽到相应的卡片会发动相应的效果。被抽取的卡片会以抽取人的颜色来表示。当你抽取的卡片在横纵方向上连成了一列(四格以上)，就可获得额外的奖励。四格的奖励只有40G，而连成横纵最大数量后可获得200G的奖励。虽然初期要以抢地盘为主，但行走到机会卡片上也并非非常吃亏啊。还有一点要说的就是，卡片的摆放位置在关卡开始时就决定好了。就是说，你如果知道这个地方是什么卡片(看别人抽过，或自己抽过)，利用S/L大法可直接抽取这张效果卡片。





游戏的系统和PS2版差不多，玩家所要做的就是通过掷骰子在地图中前进。行动顺序由一开始抽取的数字大小来决定。玩家要购买地产，同时在自己的土地上扩建商店，并通过收取店租以及炒股的方式来累计财富，争取最先达到过关要求(即累积到关卡要求的数量的财富)。当然，初期的钱很快就会用完，这里就要说到获得资金的另一个重要途径。那就是升级，当收集了地图上的红心等四个图案后回到起点，角色就会进行升级，同时获得大量资金，作为你下一步发展的资本。





想要过关就要获得指定数量的资产。而资产的评价除了你拥有的金钱外，还计算你拥有的店铺和股票。

在每个关卡都有许多区域，每个区域都被分为四个地点，你停留在某地区上后就能购买下这个地点的店铺经营权了，当别人走上来时就要付给你相应的钱。当你走在自己的店铺上时就可随意从自己的店铺中选择一个来进行扩建。不过可扩建的幅度跟你当前区域所购买的地点数有关，买得越多可扩建的幅度越大。比如你只拥有1个地点的话只能花几百元让当前地点上升10%的租金，而拥有4个地点的话则能花几千元来让当前地点升值几倍。这样当别人走在你地盘上时间才能大伤元气。

接着是股票，股票只能在大本营和株屋里购买。股票是按区域来分的，价格由区域内的店铺的价值和股票的抛售情况决定。店铺价值越高，股票买得数量越多，股票就会涨，否则就会下跌。





在游戏初期，一定要争取尽量多地利用资金，将能买的地盘都买下来。决定路线时如果能走到贵的地方就尽量走过去买下来。然后就是尽快升级来获得下一轮行动的资金(这就考验你的路线选择和投骰子的水平了)。然后就看你造化，能够将一个区域的四个地方都买下来了。一般都能买某区域的三个地点(第四个地点要靠有钱后花大钱强买)。然后在3～4级的时候可大量购买这个区域的股票(可惜每次只能买99个，争取买两次)。然后有机会扩建时就完全扩建你控制的区域的房子(别怕负债)。此时股票疯涨，而你的店铺也会贵得吓人(走上来不破产也去掉半条命)。扩建后一般都负债，在负债多的情况下一下子将股票全抛。负债少就只卖几股把债还了，然后等再次扩建的机会。此时股市大跌，而钱也捏在你手里了。再去银行的话将股票再买回来就能赚个差价了。当然这个方法主要并不是要你赚这个差价(钱不多)，而是让你通过这个方法即扩建了房子又获得钱，一举两得。当你将一个区域的地方扩建好后就可以等谁来到你的地盘然后吐血地付出大笔金钱了。要点还是你是否能控制一个区域而同时也在其他地点零星地有地皮(不让别人占领一个区域)。



全机会卡片效果一览

1	下回合可选择前进方向
2	再行动一次
3	瞬移到机会点以外的任意地点
4	给别人100G
5	瞬移到任意地点
6	可以任意去一个机会点
7	根据转轮结果让相应地点价格上升7%
8	所有的店铺价格降为30%一回合，然后再行动一次
9	所有的店铺休息一回合，然后再行动一次
10	所有的店铺半价一回合，然后再行动一次
11	掷骰子向其他三人收取赏金，赏金为点数×11
12	获得一次扩建机会
13	自己所有店铺价格下降13%
14	付给每人30G
15	掷骰子向其他三人收取赏金，赏金为点数×50
16	某3块地点的价格上升10%
17	别人付钱时你获得意外收入
18	以为2倍价格出售自己地盘，使之成为空地
19	自己的所有价格上升30%一回合
20	让自己的某店铺价格上升20%
21	使自己的某种股票数量增加10点
22	2倍出售自己的一块地，使之成为空地
23	让自己喜欢的店铺，价格上升50%
24	以高200G的价格出售自己的店铺，使之成为空地
25	自己所有地块价格下降50%一回合
26	得到一张额外的卡片
27	每个店铺获得27G
28	召唤特鲁尼克，他经过店铺会付钱
29	可以选择到任何一个对手目前所在地
30	全部店铺价格变成100G一回合，然后再行动一次
31	某段区域的价格全部上升10%
32	某段区域的价格全部上升20%
33	获得3倍的租金
34	自己的店铺休息一天
35	用高出基本价格35%的价格购入喜欢的股票
36	付100G来获得一次扩建的机会
37	某区域价格上升30%
38	用贵10%的价格购入喜欢的股票
39	付给别人50G
40	大洪水发生，随机降低一个区域的店铺等级
41	某区域股值下降10%
42	某区域股值下降20%
43	每股票付2元
44	发动魔法，破坏某个区域的店铺
45	交事业税，每间店数20元
46	支付150G
47	效果随机
48	某区域价格下降10%
49	某区域价格下降20%
50	随机前进几步
51	再前进1步
52	再前进2步
53	直接回到城堡
54	花100G回到城堡
55	再行动一次
56	再行动一次，进入别人地盘只需付出半价
57	去喜欢的地方
58	花100G到机会以外的地点
59	用便宜10%的价格购入喜欢的股票
60	某个股值上升10%
61	获得自己所有股值的10%的金钱
62	获得自己所有股值的20%的金钱
63	某区域股值上升20%
64	某区域股值上升30%
65	用5倍的价格购买对方一个地盘
66	持有数最高的股票增加10股
67	直接买卖股票一次
68	以6倍的价钱购入一块地
69	以贵20%的价格卖出股票
70	直接升一级
71	临时收入
72	每个店铺获得20G的收入
73	获得一次购买店铺的机会
74	以2倍的价格强制拍卖自己的一个地盘
75	以2倍的价格卖出自己的一块地
76	获得500G
77	自己在每个地区的股票数都增加5点
78	多付200G购买一块空地
79	以3倍的价格购买一块空地
80	可扩建一次
81	使得附近两个店铺休息一天
82	使身边的两块地的价格上涨10%
83	除了自己之外角色的位置重新分配
84	陨石魔法，被轰的地点地租减半
85	掷骰子来获得金钱，赏金为点数×100
86	强行让大家每人交100G
87	根据转轮结果让店铺价格进行升降
88	使除了自己以外的角色位置互相交换
89	获得一张卡片
90	全部地块价格上涨30%一回合
91	《FF IX》的艾克登场，每次遇到她可获得一个花色记号
92	召唤小恶魔，它停留的店铺会休息一天
93	根据转轮决定股票的升降
94	建设王
95	全部人集起到取卡人处
96	所有人集合到其他的某角色处
97	选择一地点股值上升20%
98	4倍价格强行购入别人的一块地
99	幸运礼品，获得四个花色记号
100	得到一张卡片



光环下的异彩
——掌机上的名作分支系列

文 掌机王阳光学员 菜马hmzcyh　编 马修

名作是厂商引以自豪的金字招牌，即使你不是该系列的FANS，你也熟悉其大名，只要你是游戏玩家！分支系列则是在名作的招牌之下，利用名作的影响力，做出的与名作本身相似但也可能完全不一样的全新游戏。打造名作难，推出分支系列也不容易，“大树底下好乘凉”虽有道理，但厂商若是不抱着认真的态度去做，同样不会得到任何同情，甚至可能砸了名作的招牌。话说回来，尽管名作们的素质均是超乎寻常，而且各有千秋，但在它们旗帜下的分支系列质量却是良莠不齐，既有强到超过原作的，也有差到砸原作招牌的。下面的专题中，就让我们来看看这些衍生于名作的分支作品吧。



《洛克人》系列

掌机衍生系列

- 《洛克人EXE》系列
- 《洛克人ZERO》系列

《洛克人》是Capcom的著名动作游戏系列，主角洛克人原是一个半机器人，使用手臂上的光子炮与邪恶博士进行战斗。进入SFC时代后，新的"《洛克人X》系列"采用了更加厚重的世界观和更有魅力的角色，难度则是一如既往的高，让众多初学者望而止步的同时也让更多的原作FANS热血沸腾。还有《洛克人DASH》等系列，素质也都不错。目前掌机上最新作为PSP上的《反乱猎人X》。



"《洛克人》系列"的分支系列当然不止这两个，但这两个系列最有代表性，"衍生"得连主角都变了，与其说"《洛克人EXE》系列"和"《洛克人ZERO》系列"是衍生系列，还不如说它们就是系列的最新作更恰当。



《EXE》跳出了系列一向的ACT路线，转而选择了一条全新的道路，事实证明Capcom这条路走对了。大概是Capcom的"动作情结"根深蒂固，即使是本游戏的战斗也有着相当多的动作要素，这也给了广大喜爱系列ACT版的玩家们一个试玩本作的理由。尽管用了《洛克人》这个招牌，但《EXE》的世界观却与系列有着不小的差别——故事发生在近未来时代，主角是少年光热斗，平时到处收集情报，并给他控制的洛克装备新的芯片；游戏的主要目的是清除网络病毒和控制网络犯罪。战斗时在网络上"走格子"很有SLG的味道，而遇敌后则进入类似ACT的战斗，这样的新颖设定使很多系列的老玩家大跌眼镜，不过也为系列



添了一群新的FANS。目前“《EXE》系列”已经出到了第5作，世界观、角色等都没有什么太大变化，而且每作都分为两个版本。每作的不俗销量，使这个衍生系列成为了Capcom的一棵新的摇钱树。

与《EXE》不同，《ZERO》走的仍然是ACT的路线，“《EXE》系列”采用了“《洛克人X》系列”的世界观，并让《X》里人气超高的ZERO来当主角，也算是众望所归。《ZERO》可以说是GBA上最出色的游戏之一，漂亮的画面、热血的音乐、深厚的世界观、充满个性的角色以及“《洛克人》系列”标志性的超高难度，使这个衍生系列的素质足以匹敌正统系列；而超帅的ZERO，超帅的光子刀以及超帅的动作甚至改变了“《洛克人》系列”一直留给人们的低龄化印象。



《传说》系列

掌机衍生系列

- ·《换装谜宫》系列
- ·《世界传说 召唤士的血统》



《传说》可谓是Namco最著名的RPG系列了，共同点是标题中均带有“TALES OF”。首作《幻想传说》于1995年在SFC上登场一鸣惊人；PS上的“传说三部曲”将系列推向辉煌。虽然近年来出的速度过快，但素质却均不俗。“《传说》系列”的最大特点在于与众不同的战斗系统(官方命名LMB)，玩起来像ACT甚至FTG一样爽快。

虽说“《传说》系列”的销量少有过百万的，但这个系列的人气却是无懈可击的。其衍生系列之一“《世界传说》系列”无疑更为掌机玩家所熟悉。其第一作《换装迷宫》第一作正标题还是用的《幻想传说》这个金字招牌，即GBC的《幻想传说 换装迷宫》。作为后来在GBA上大大出彩的RPG系列的第一作，《换装1》的画面以GBC的机能也算不错了，该作不但继承了“《传说》系列”的多项传统(如料理、道具等)，而且独创了“用服装改变职业”这一全新设定，令可玩性和收集性大大增加，而这也成了《换装》这个系列的的标准性系统；战斗方面嘛……如果只看图的话大家也许会以为是系列一贯的LMB战斗系统，不过很可惜，《换装1》的战斗是回合制的——这也是《换装1》最大的遗憾。



▲GBC上的“《换装传说》系列”第一作，人设蛮可爱的。



▲《换装迷宫3》的战斗画面。



GBA上的《换装2》和《换装3》大家就都很熟悉了，不但画面、音乐大大加强，“《传说》系列”的人气角色也几乎全部加入，还保留了多句角色们的招牌台词；LMB系统也终于复活，让

许多原来不知道"《传说》系列"战斗魅力的玩家们好好爽了一把；"《换装》系列"的标志系统"换装"当然也得以加强，加入了很多有趣的服装（在《换装2》中一种职业还可以变为多种属性），甚至后期还可以变成"《传说》系列"的角色，于是，崭新的游戏类型"C·RPG"（COSPLAY RPG）诞生了……（笑）其实每一种服装都可以看成一个可以操纵的角色（战斗中尤其如此），而光《换装3》就有多达89种服装。不过，《换装3》的战斗节奏由于加入SLG的要素而有所拖慢，这也算是一个有些让人郁闷的地方。



与"《换装》系列"的大出风头相比，《世界传说 召唤士的血统》的表现就不太尽人意了。游戏以《幻想传说》的世界观为主，自然也会有《幻



想传说》的人气角色登场。但是，在众人期待中诞生的《召唤士》竟然是一部纯SLG！没有了"《传说》系列"的爽快激烈的战斗，只有走格子和你一棒我一剑……倒不是说这种形式有什么不好，但总觉得对不起"《传说》系列"这个招牌。如果以欣赏SLG的眼光去看，《召唤士》的战略性还算不错，"召唤"我军也算颇有新意，而且看着克雷斯、阿琪等人在"走格子"，也的确有种不同的感觉。是"《传说》系列"的死忠的话就试试本作；但如果你喜欢的只是战斗，那还是无视它吧。



《最终幻想》系列

掌机衍生系列

- 《最终幻想战略版ADVANCE》
- 《陆行鸟大陆》



《最终幻想》（以下简称《FF》）相信大家都很熟悉吧，首作于1987年登场FC，从第二作便开始成名。从系列第四作开始，《FF》拥有了和日本国民RPG《勇者斗恶龙》相抗衡的能力，甚至能够左右主机的命运；而从《FF VII》开始，《FF》成为了在全世界都拥有极高知名度的系列。目前系列最新作为PS2上的《FF XII》。系列的1到6代均在掌机上有登场，除《FF III》将在NDS上重制外，其他都在GBA上复刻（5、6尚未发售），WSC上亦有1、2、4代的复刻版。

《最终幻想战略版ADVANCE》（以下简称《FFTA》）是"《FF》系列"继PS版《最终幻想战略

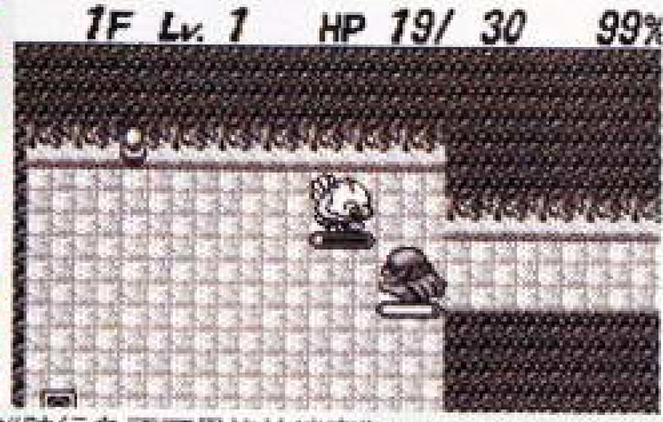
版》后的第二款S·RPG。两作虽然名字相似，但这款《FFTA》可是不折不扣的新作！毫无疑问，既然本作打着《FF》的旗号，就必定与《FF》有着极深的联系。《FFTA》的剧情设定很奇特，讲述的是主角等人进入《FF》的世界后发生的故事，剧情也许赶不上正统《FF》，但也相当出色。作为GBA上最强的S·RPG之一，《FFTA》的系统给人耳目一新的感觉：各种各样的种族，种族不同则战斗特性也不同；"《FF》系列"的全部职业几乎均有登场，而且可以互相转职，玩家根据自己的需要随意转职；还有极富新意的"裁判系统"，每场战斗均会有裁判监督，无论哪方违规都会受到裁判警告或处罚，严重者甚至会被投入监狱……这样貌似是"限制"，其实也是对玩家的思考给予一定的考验。游戏的音乐更不用说了，《FF》的音乐从来就没有差过。总的来说，《FFTA》的各方面都对得起"FF"这个名号，而且难度适中，既适合初学者也适合老玩家。还有，本作专属的主题歌《白花》也相当动听。(顺带一提，《FFTA》的主角叫马修，大家明白什么了么？)

《陆行鸟大陆》也是移植自PS的同名游戏。(怎么觉得Square在掌机平台上就喜欢移植……)虽然没有挂着"FF"的名号，但该作的一切都来自于《FF》：吉祥物陆行鸟，系列的标志水晶，重要道具魔石……众多来自于《FF》的可



爱角色齐聚一堂，在《FF》的世界里玩一场类似《大富翁》的休闲游戏，这就是游戏的全部内容。当然，既然是在《FF》的世界里，自然少不了"《FF》系列"的标志性魔法和道具，而这些都成了《大富翁》里陷害对方的手段，给玩家们带来了欢笑。《陆行鸟大陆》没有华丽的画面和宏伟的音乐，也没有曲折的剧情，但这并不影响它成为一款好的休闲游戏，是闲暇时间的上佳选择。而除了GBA的这款"大富翁"版，WS上也有移植的黑白画面的《陆行鸟不可思议的迷宫》，作为系列的"配角"，能有如此多的衍生作品，也足以证陆行鸟不输于历代主角的人气了。





▲《陆行鸟大陆》和《陆行鸟不可思议的迷宫》。

《勇者斗恶龙》系列



掌机衍生系列

- ·《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列
- ·《特鲁尼克大冒险》系列
- ·《史莱姆总动员》系列

《勇者斗恶龙》(以下简称《DQ》)有"日本国民级RPG"之称。鸟山明的人设、简单的战斗、曲折的剧情是该系列的特色所在。首作于1986年诞生于FC，最新作为PS2上的《DQVIII》。GB上有"《DQ》系列"前3作的复刻，其他掌机上则暂无《DQ》正统作品的身影。《DQ》不但正统作品多，其衍生系列也不少，而且几乎无一例外的都挂有《DQ》的名号。其中，以《勇者斗恶龙 怪兽篇》、《特鲁尼克大冒险》和《史莱姆总动员》三个系列最广为人知。(三个分别简称为《DQM》、《特》和《史莱姆》，下同。)

《DQM》借用了《DQ》独特的世界观和众多怪物角色，在怪物同伴的数量上有了绝对的保证，玩起来既有《DQ》的感觉也有《口袋妖怪》的感觉。同时，《DQM》的收集要素极多，并独创了"交配合体"的系统，不同种类怪物的杂交使





得可收集的怪物数量狂增，而且又都有着不同特性，让人不得不服。该系列的续作在GBC、PS和G.B.A上都有推出。

"《特》系列"则不仅是《DQ》的衍生作，也是《风来之西林 不可思议的迷宫》的衍生作品。特鲁尼克这个大胡子JS可以说是横跨《DQ》各代了，熟悉《DQ》的玩家应该都对他不陌生。在本系列中，特鲁尼克翻身做了主角，整天在每次进去就不一样的迷宫中打怪物捡宝赚钱，以更好地做JS这个有前途的职业。本作在画面、音乐、剧情等方面都有不错的表现，可玩性当然也十分高，而卖点就是那千变万化、每次进去都完全不同的"不可思议迷宫"——先不说别的，就是在迷宫的商店中偷一样东西都有N多种偷法，这就足够说明此游戏是多么耐玩了，"不可思议的迷宫"加上活灵活现的《DQ》怪物，令该系列的魅力非常大。而《特3》甚至加入了可以收怪物同伴的要素，与《DQM》有异曲同工之妙，这就更值得我们去好好品味了。能让玩家真正投入很长的时间，这正是"《特》系列"最大的优点。





而"《史莱姆》系列"恐怕是《DQ》史上最颠覆但也最有推出必然性的作品。史莱姆这个可爱的小怪物几乎是《DQ》每一作中先期出现的"练级用怪物"，不过其可爱的外表却使它们得到了超高的人气，最终翻身做了主角。《史莱姆》也是"《DQ》系列"少有的A·RPG，控制小史莱姆那水滴般的胖胖身体作出各种动作，无论是冲撞、跳跃还是被拉成各种奇形怪状，都足以让玩家们笑一阵了。除了搞笑，角色的动作和打击感也都做得相当出色，活用史莱姆的各种形态是顺利攻关的必修课！虽说《史莱姆》能否登入大作殿堂还有待时间验证，但在休闲类作品中，它已经很出类拔萃了。



《潜龙谍影》系列



掌机衍生系列

·《潜龙谍影ACID》系列

《潜龙谍影》(以下简称《MGS》)是Konami旗下的著名战术谍报游戏。于1998年登陆PS后一跃成为天皇巨星级的大作。小岛秀夫凭借自己天才的头脑，使这个“潜入类”游戏变得趣味十足，剧情紧凑，动作精彩，还运用了许多电影的元素，给玩家一种在看大片的感觉。转战PS2后，《MGS2》、《MGS3》均成为FANS谈论的核心内容，Snake也成了“英雄”的代名词。目前最新作《MGS4》已确定在PS3上登场。

诞生在PSP的《潜龙谍影ACID》(以下简称《MGA》)，画面效果自然有保障。不过这个系列的玩法与传统《MGS》实在相差太大了——使用各种各样的卡片来完成潜入、避敌或杀敌的任务。在一次行动前必须预先设置好卡片的组合，如果成功的话就看到Snake的精彩表演。虽说“《MGA》系列”中的Snake表现不错，画面、场面设置也都让人满意，但被卡片控制总觉得有点诡异，不说别的，你能想象一次任务失败的原因只是“卡片设置”吗？而且这样一来，战斗节奏明显变慢，少了原作的那种紧张刺激的感觉。笔者个人认为，这种玩法不太适合《MGS》。



《召唤之夜》系列



掌机衍生系列

·《召唤之夜 铸剑物语》系列

“《召唤之夜》系列”是Banpresto的人气S·RPG系列。首作于2000年在PS上登场，虽说名气赶不上同为眼镜厂出品的“《机战》系列”，但凭借其自身独特的优势，仍拥有了一批自己的FANS。本系列最重要的系统是召唤，而且召唤兽的种类多种多样，从恶魔到天使，从人类到机械，都属于可以召唤的类型，召唤及召唤兽的活用大大增加了系列战略性。系列的人设由饭冢武史担任，十分漂亮。PS2上最新作为预定今年发售的《召唤之夜4》。

在所有的名作衍生作品中，GBA上登场的三作《召唤之夜 铸剑物语》是比较特殊的。从名字上就可以看出，“铸剑”是本系列最重要的系统，实际上也是如此——通常的RPG都是挣钱买武器，《铸剑》却彻底推翻这一传统，提倡自己的武器自己做！从一代的的剑、斧、枪三种基本武器，到二代加上了拳套、电钻，再到《初始之石》加上弓箭，“《铸剑物语》系列”的武器大

种类虽不算多，但每种武器能做出的小种类数量却十分惊人；除了用模具和材料锻造武器，还能通过“强化”来给武器加上属性或必杀技，到了《初始之石》中甚至还能偶尔RP爆发打造出极品武器——从这个系统上来说，系列“铸剑”的乐趣可谓最高。



当然，“铸剑”不是系列成功的全部。《铸剑》的人设照样是正统《召唤之夜》的御用画师饭家武史，可爱清新的角色给人一看就有想玩的冲动；与正统“《召唤之夜》系列”不同，《铸剑》是标准的RPG，但采用的是与一般RPG不同的“时间剧情，按天发展”的有趣系统，给人另类但又自然的感觉；战斗系统上《铸剑》借鉴了“《传说》系列”的风格，遇敌即切换成实时ACT战斗，但并没有“《传说》系列”那么花样繁多的技能，自己控制的始终只有一人(《初始之石》中虽能控制召唤兽，但也只有在主角退场的情况才可以)；在战斗中，敌方如果是人类的话也会带武器，如果崩坏敌人武器不但可以得胜，还可以得到锻冶材料，靠自己的三把武器跟敌人耗还是速战速决打倒对手就看玩家了。除了上述这些以外，《铸剑》的画面音乐在同类GBA游戏中也属上等水准，剧情也很不错，而且每作均会有著名声优配音，(给《初始之石》里的莉菲尔配音的可是能登麻美子小姐啊！)使《铸剑》的素质更上一层楼。

可以说，除了世界观和人设外，“《铸剑物语》系列”与原作没有必然的联系，但本系列的人气却不比正统“《召唤之夜》系列”低，甚至有不少玩家是因为《铸剑》才认识《召唤之夜》的。而该衍生系列与正统系列有一点相同，就是虽然可选男女主角，但男女主角没有任何联系，剧情也不会因主角的性别不同而有太多的变化，这样一来，有些剧情就会因对不上主角的性别而变得很奇怪，最后结局既可能正常，也可能演变成BL或GL的超奇怪场面。(汗)

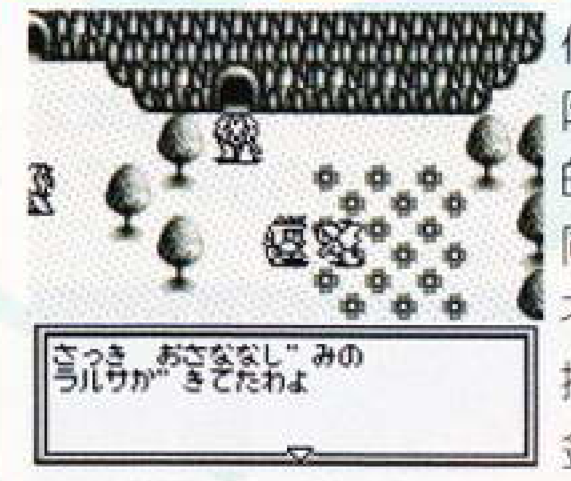




《真·女神转生》是Atlus的看家RPG系列，游戏的世界通常比较阴暗，让人觉得比较压抑因此一般玩家可能会难以接受。也因此，该系列成了典型的“叫好不叫座”，但在FANS的支持下，Atlus仍在不断复刻和推新。继GBA上的复刻版《真·女神转生》后，外传《恶魔召唤师》也已于去年年底发售。这个系列虽然叫好不叫座，但其衍生作品却不少。掌机上的“《女神转生》系列”以复刻为主，但仍有两部比较知名的衍生系列，那就是《最后的圣经》与《恶魔之子》。


▲《最后的圣经》的1代的仲魔设定还有些原作的另类风格。

《最后的圣经》应该算是一部过渡型的作品。名称里没有“真”，剧情上也与正统系列天差地远。与正统系列从FC上的第一



▲2代的一开始，很可爱的画面。

作开始就定下了的阴暗基调与近未来的时代的背景不同，《最后的圣经》不但没有了一贯的抑郁气氛，也少了金子一马的人设，世界观看起来更像是"幻想时代"……好在恶魔交涉和培养系统仍然健在，让人认识到这确实是《女神转生》。不过既然叫"外传"，那么与原作在某些地方有所不同也是难免的了；再加上本作是黑白GB早期的作品，想达到SFC"《女神转生》系列"的高度确实有些困难。



▲2代的仲魔风格也明显变了。

接着说《恶魔之子》，如果不是标题上挂着"真·女神转生"，可能没人会想到这个系列也属于《女神转生》。不再有金子一马的诡异人设，取而代之的是可爱的Q版人物；不再有诡异阴暗的世界，代替它的是充满童话风格的清新游戏世界；不再有诡异的"金子一马式"恶魔，有的只是一个比一个可爱仲魔……这样的




▲GBC版的《恶魔之子》，无论是仲魔还是人物，都彻底地可爱化了。

《女神转生》虽然会让许多FANS大骂Atlus忘本，但也吸引了很多原本对"《真·女神转生》系列"没兴趣甚至反感的玩家。



至今为止，"《恶魔之子》在掌机上共推出三作：GBC上的《红之书·黑之书》，GBA上的《光之书·暗之书》和《炎之书·冰之书》，这三作没什么特别的区别：身为小学生的主角（是小学生哦）在偶然的情况下打开了通往异世界的通路，然后与他的恶魔搭档在异世界收集恶魔同伴并进行必要的战斗，寻求回到原来世界的方法（GBA的两部作品剧情还是相连的）。GBC时代画面就相当不错了，到了GBA上画面更上一层楼。这里完全感受不到本应属于《女神转生》的气氛，只有轻松明快的感觉。而且各作两个版本的差别都非常大，分别玩两个版本甚至会感觉是在玩两个不同游戏（这也是本作与其他"分版本"的游戏的最大不









同）；但两个版本的故事又是紧密相连、息息相关，要想了解整个剧情并揭开所有的谜底，只有把两个版本都玩一遍才行——这样做不知该说Atlus是厚道还是用心险恶。在所有的双版本游戏中，“《恶魔之子》系列”是剧情最曲折深刻的。总的来说，“《恶魔之子》系列”做得很不错，适合所有年龄层次的玩家，值得所有RPG玩家一试。

《合金弹头》系列

掌机衍生系列

- **《合金弹头 X号任务》系列**
- **《合金弹头A》**



这款SNK的代表性动作射击游戏的首作于1996年在街机上登场并一举成名，到而今年正好是“《合金弹头》系列”诞生10周年！现在，这个系列已成为SNKPlaymore旗下重要的招牌系列之一。完美的射击系统、多样的武器变化、细腻的画面背景、诙谐搞笑的角色气氛、充满魄力的巨大BOSS战、明星小坦克“METAL SLUG”……都是系列的特色所在。后来，SNK继续在续作上下功夫，事实上首作在各种系统上已经很完美，续作则使“《合金弹头》系列”更加经典。在3代以后，SNK经过了一次破产重组，期间诞生的《合金弹头》4代和5代也走了一段下坡路。尽管如此，即将登场的《合金6》与《合金3D》仍让所有的FANS充满了期待。此外，本系列的移植次数也让人汗颜，已售的家用机上那一大堆的移植暂且不提，除了一年前就宣布的GBA版一代移植作外，SNKPlaymore还公布了PSP和Wii版的1至5代的合集……



好，下面说《合金弹头X号任务》（以下简称《任务》），“《任务》系列”的平台为NGPC。这个衍生系列有《1号任务》和《2号任务》两作。《1号任务》可选的只有“《合金弹头》系列”的主角MARCO一人；鉴于机种的变化，SNK将《合金弹头》一向的生命制改为血格制，由于很多道具都可以补血，所以这一改变无形中降低了游戏的难度；而关卡有多种可能性，衍生路线取决于玩家在战斗中的表现，比如说如果坦克废掉的话就会被缴枪关入监狱，坠机的话就只能冒险跳伞……与正统“《合金弹头》系列”相比，《1号任务》虽然画面简陋，但该有的要素基本都保留了下来，爽快的射击、繁多的武器、搞笑的气氛，当然还有标志性的坦克“METAL SLUG”，再加上关卡的多样性与丰富的小游戏，绝对值得一玩。不过由于NGPC键数有限，因此只能用SELECT键来决定是用枪还是用手榴弹，也就是说枪和手榴弹不能并用，这是《1号任务》最让人不爽的地方。





与《1号任务》相比，《2号任务》有了大幅度强化：可选角色增为两人，两人的特性不一样，玩法也有些许差别；关卡数量大大增加，





不但可以自己选择通关顺序，而且选择角色不同关卡也会有不同的发展；可乘的交通工具更是上天入海，无所不有；人质收集要素的增加令游戏时间得以增加；隐藏要素也是极其厚道。除了以上这些，本作与《1号任务》的差别不是太大。《2号任务》在手榴弹方面好了一些，按SE-LECT键就是扔手榴弹，虽然还是有些别扭，但感觉比起前作已有了本质的不同。可以说，在《合金弹头A》来临之前，《2号任务》是广大玩家在掌机上体验《合金弹头》魅力的最好选择。





看了上面的介绍后，大家再看看《合金弹头A》像什么？没错，就是“《X号任务》系列”的续作，例如“血槽制”，关卡设计也颇有《X号任务》的遗风(比如最终关开始如果坠机的话则只能跳伞)，不过SNKPlaymore这回学乖了，把《合金弹头A》做得与街机版极其相似，以至于很多人以为这就是“《合金弹头》系列”的正统续作。《合金弹头A》的画面得益于GBA强大的2D处理能力，效果直逼街机，而且厂商根据屏幕大小将人物比例设成让人满意的尺寸；音乐也有正统作品的感觉，而隐藏关“DUNGEON”的BGM就是最为FANS熟悉的曲目；每关开始的“MISSION START”和关底的“MISSION COMPLETE”等系列标志性的语音甚至让笔者怀疑自己就是在玩街机。100个人质和100张卡片的收集给了玩家多次重复游戏的动力，隐藏要素也让FANS大呼过瘾，通过卡片开启的多种功能更让玩家体验到了《合金弹头A》的N种可能性和SNKPlaymore的诚意。《合金弹头A》虽然只算衍生作品，但它给掌机玩家带来的感动绝不亚于正统系列。





《鬼武者》系列

掌机衍生系列

·《鬼武者战略版》



《鬼武者》是Capcom在《生化危机》之后的又一AVG力作(也有人认为该系列更像ACT)。以明星为原型制作的主角、严谨的战斗与吸魂系统、充分发挥PS2机能的画面、向更高层次挑战的多级难度、超级爽快的砍杀和“一闪”等都是这个系列吸引玩家之处。目前最新作为PS2上的《新鬼武者》。

GBA版《鬼武者》公布时，“《鬼武者》系列”的人气正旺，笔者初看GBA版《鬼物者》情报时还以为是看走眼，结果没多久真就玩到了《鬼武者战略版》……

很明显，以GBA的机能想重现PS2版《鬼武者》的风采根本不可能。怎么办？Capcom告诉我们：“做成SLG！”这个想法确实聪明。《战略



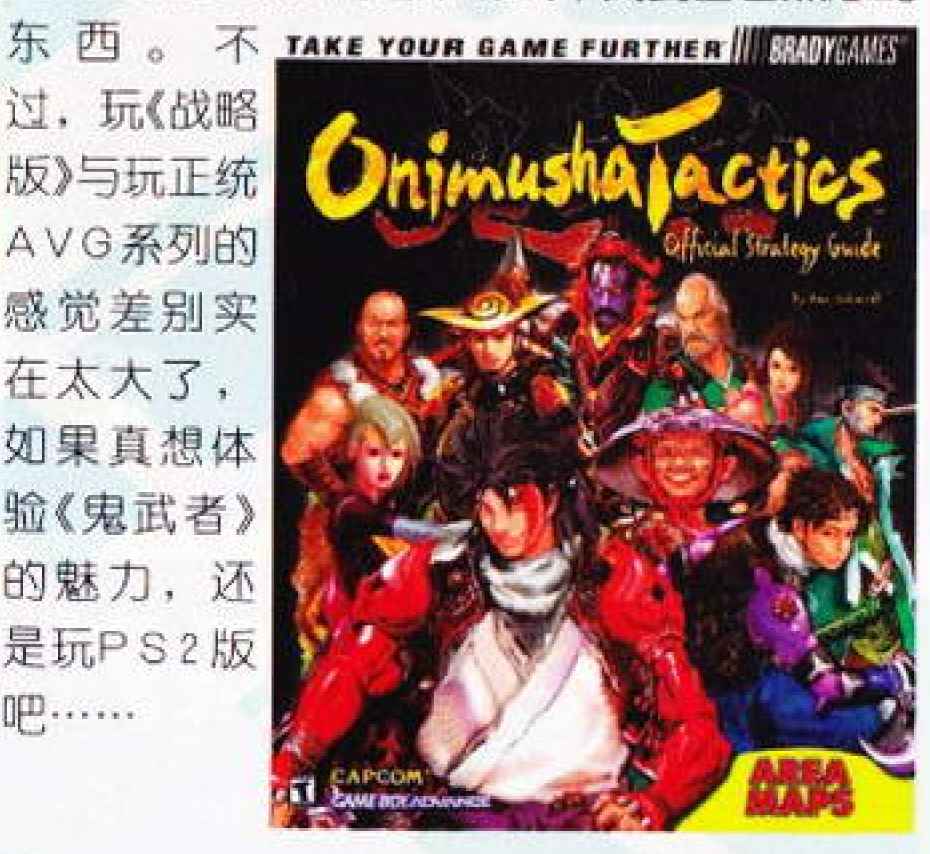
版》的画面自然而然地变为了2D，斜45度倾斜视角来给人“3D”的感觉，在GBA众多采取此“方法”的游戏中还算中轨中矩。由于回合制SLG的战斗方式肯定会拖慢游戏的节奏，所以厂商在战斗系统上下了很大功夫，力求给玩家“《鬼武者》系列”的氛围——《战略版》里同样有看起来很爽的斩杀，满足特定条件也能使出招牌的“一闪”，干掉敌人后同样可以吸魂。与正统“《鬼武者》系列”一样，《鬼武者战略版》的剧情同样很乱：万年不变的“幻魔王”织田信长再次复活，（这家伙跟德拉古拉伯爵是不是有什么亲戚关系？）由其带领的幻魔军也开始荼毒人民，于是天下大乱、生灵涂炭，主角一行人自然得踏上征讨信长的道路。既然叫《战略版》，本作肯定不可能像正统系列那样只有主角或是主角和少数同伴才能杀敌，而是“鬼”之一族的继承人王仁丸召集了一支由“讨信义士”（换句话说就是对信长不爽的人们）组成的部队，浩浩荡荡杀向幻魔城……要是正统“《鬼武者》系列”也有这么一支军队的话，恐怕主角就没事干了。





《鬼武者战略版》的战略性尚可，借鉴了许多著名SLG的成功经验，我方和敌方均有多种类型的兵种，不但需要注意兵种的强弱，还需注意地形对战斗的影响；吸魂系统的导入使玩家在打倒敌人后必须考虑“魂”的分配问题，也算是《鬼武者战略版》的一大特性；另外，王仁丸在达到特定条件后也可以变身成为“鬼武者”，变身后的压倒性优势让玩家们可以好好爽一把。以看一个SLG的眼光来看，《鬼武者战略版》还算不错，而且《鬼武者战略版》确实带有不少正统“《鬼武者》系列”的要素，玩过原作的玩家们也可以在这个游戏中找到自己熟悉的东西。不过，玩《战略版》与玩正统AVG系列的感觉差别实在太大了，如果真想体验《鬼武者》的魅力，还是玩PS2版吧……





《马里奥》系列

掌机衍生系列

- 《马里奥赛车》系列
- 《马里奥》PUZ系列
- 《马里奥》体育系列
- 《马里奥》TAB系列
- 《马里奥》RPG系列
- ……



马里奥的历史最早应该从1981年街机版的《大金刚》开始算起（这么说来《马里奥》算不算《大金刚》衍生的分支？汗），但真正使其一夜成名的，自然是1985年在FC上发售的《超级马里

奥兄弟》：系列正统作品均带有宫本茂大师的非凡创意，在简单的跑、跳、踩中显现无穷的游戏乐趣。不过这个系列的东西实在是太多了，很多时候都分不清到底哪个是正传哪个是衍生系列了——说到这里笔者有些咬牙切齿，倒不是恨，而是怕，真把这么一大堆系列都列出来一一说，不仅本人会累得半死，这本《掌机王SP》也未必放得下，因此，在这块地方咱们就委屈下马里奥大叔，把他的系列以游戏类型列出来，并且最后附上六个点。





《马里奥赛车》系列

《马里奥》非常成功的衍生系列之一，几乎成功到与正作系列并驾齐驱的地步了，想想也是，"《马里奥》系列"明星、漂亮的赛道和画面、好玩的害人和抄近道……这么一堆东西放一起，让人欲罢不能的"《马里奥赛车》系列"就诞生了，而后这个设定让其他厂商纷纷效仿，终于，"坑害型赛车游戏"成为一大派系，众多公司的明星们都在卡丁车上彼此追逐陷害……GBA版让不少玩家初次认识并喜爱上了《马里奥赛车》；NGC版由于每辆车有两人驾驶，所以角色登场阵容堪称豪华；NDS版当初玩时觉得画面一般，但联网对战实在是让人难以自拔，后来用NDSL一玩，才发现《马里奥赛车DS》的画面原来也这么漂亮！



《马里奥》运动系列

不知道马里奥大叔与他的伙伴们到底有多强的运动神经，棒球、网球、高尔夫、篮球……几乎把所有流行的运动项目占全了。这些体育游戏有些只是利用了马里奥大叔的明星效应，主角为原创，如《马里奥高尔夫》和《马里奥网球》，但品质都很优秀；有的则是"全明星体育大乱斗"，热闹程度自然就更不用说了。

《马里奥》TAB系列

"《马里奥》TAB系列"中有两款非常著名，一个是《马里奥聚会》，另一个则是《马里奥弹珠台》；当然，有众多任天堂明星众参与的《役满DS》也可以算做一款。



《马里奥聚会》是老任与Hudson联手打造的休闲系列，其实就是一个"马里奥大富翁"。该系列有"《马里奥》系列"的所有明星登场，而且每作都收录了大量



的小游戏，GBA上的本作更是把小游戏提升到了主要地位。正如其名，《马里奥聚会》绝对是大家聚在一起游戏的上佳选择。

《马里奥弹珠台》只有一作，但相信大叔被挤成球的情景大家都还记忆犹新吧？笔者对本作的印象就是球状的马里奥太猥琐了，游戏的画面太漂亮了，还有游戏的难度实在太高了……游戏里马里奥不仅能变大，还能变小钻小洞里去，《新超级马里奥兄弟》里变小的设定就是来源于此吧。

《马里奥》RPG系列

“《马里奥》RPG系列”是任天堂少有的RPG系列之一。最早的RPG是任天堂与史克威尔在SFC上合力打造的经典；后来没有了史克威尔合作，任天堂就自己在N64、NGC上开发出了风格清新独特的“《纸片马里奥》系列”；掌机上的《马里奥RPG》则发展成为“《马里奥和路易RPG》系列”，让马里奥和绿帽子兄弟路易一起冒险，甚至和两个人小时的婴儿一起冒险……无论“《纸片马里奥》系列”还是“《马里奥和路易RPG》系列”，都没有其他RPG大作的宏大厚重的剧情，但里面充满了无处不在的、让人笑破肚皮的笑料，而且其中诸多笑料是表演型，即使语言不通也不耽误各位笑神经的舒展。



《马里奥》PUZ系列

以“《马里奥》系列”的角色为“吉祥物”的众多PUZ游戏中，最著名的当属《马里奥医生》，相信这款用胶囊消灭细菌的方块游戏大家都已



非常熟悉了，这个游戏不仅好玩，还是早期掌机上少有的与家用机同时发售的作品。此外还有《耀西的饼干》等作品。这些马里奥题材的PUZ的规则大都是原创，简单轻松又愉快，而且基本都支持多人对战，是休闲时打发时间的好东西。

《口袋妖怪》系列

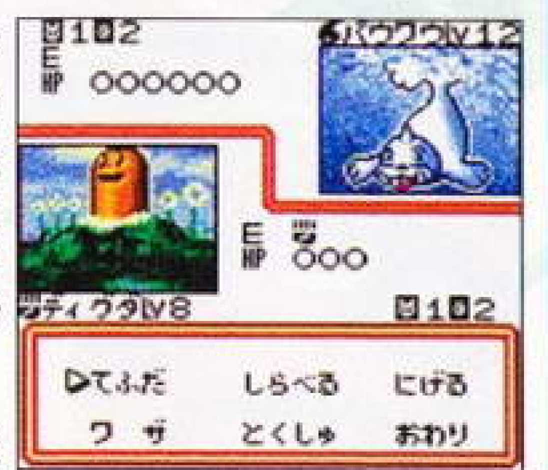
掌机衍生系列

- 《口袋妖怪》TAB系列
- 口袋妖怪不可思议的迷宫
- 口袋妖怪冲刺
- 口袋妖怪突击队
- 口袋妖怪方块
- ……

又是任天堂，又是一大串衍生作品……和其他在家用机上成名、然后在掌机上推出衍生作品的大作系列正相反，在掌机上走红的"《口袋妖怪》系列"的衍生作品更多的是出在家用机上，如大受好评的《口袋妖怪竞技场》，比较弱智的《你好，皮卡丘》、《口袋妖怪频道》，还有供FANS陈列收集成果的《口袋妖怪收藏盒》……只是NDS发售以后，老任为了吊大家的胃口，才开始在掌机NDS上也接二连三推地出衍生作品。

《口袋妖怪》TAB系列

《口袋妖怪》的TAB系列有两个——《口袋妖怪卡片》和《口袋妖怪弹珠台》，数量虽少，但在《口袋》FANS的心目中的地位可是相当高的。



"《口袋妖怪卡片》系列"只在GBC上登场，和现在任天堂在NDS上发售非正统《口袋妖怪》吊玩家胃口一样，这个卡片系列也是GBC发售之初给玩家展示彩色世界的《口袋妖怪》的魅力的。游戏中的口袋妖怪被做成了卡片，玩法也相应产生了很大的变化。不过，系列的背景剧情等还是出自正统的"《口袋妖怪》系列"，使得很多玩家在朝思慕想《金·银》中将感情寄托于和GBC同时发售的《口袋妖怪卡片》上。



《口袋妖怪弹珠台》最先推出的是GBC版，和《口袋妖怪卡片》一样，本作也是吊大家胃口的，但极高的素质和来自于原作的妖怪收集要素令这款弹珠台游戏大受欢迎；后来，以《宝石版》为蓝本制作的GBA版续作不仅延续并强化了前作和系列正作的精彩，更将画面做得美仑美奂，加上轻松的音乐，使得《口袋妖怪弹珠台》成了真正的休闲上品。

口袋妖怪冲刺

为了展现NDS的创意机能及聚敛人气，由2004剧场版中的新妖怪刚比兽及《口袋妖怪》的多名人气小怪物担纲的竞速游戏随同NDS首发了，扯皮卡丘脸蛋很好玩，用笔划的操作方式非常有创意，乘上气球寻找下一个目标也很刺激……不过角色看起来很小，而且游戏整体上缺乏大作气质，作为挂着"口袋妖怪"头衔的分支作品的本作只能算是表现平平了。看来，没有怪物收集系统的《口袋妖怪》果真就是一个普



普通通的小品游戏。

口袋妖怪方块

细心的玩家可能已经发现了，这款用口袋妖怪头像做方块的游戏的制作厂商并不是Game Freak，而是制作《口袋妖怪竞技场》的Genius Sonority。游戏制作得可谓是非常出色，酷酷的角色，完整的剧情世界观以及成熟的触摸PUZ操作都尽显厂商的功底和诚心，更让人感动的是怪物收集系统的回归，《口袋》FANS又可以为收集怪物奋战了！



口袋妖怪不可思议的迷宫

任天堂继续吊大家的胃口，这次是和Chunsoft合力打造的“不可思议的迷宫”类游戏。游戏里主角自己变成了口袋妖怪，（笔者邪恶地想起了某个早期优秀国产动画……）于是这个家伙便彻底地融入到口袋妖怪的生活中，成立了一支救助队，以救助迷失的PM为名去闯Chunsoft那诡异多变的迷宫……游戏里小怪物们的造型很可爱，尤其眼睛更是有特点。而来



自于系列正作的PM收集进化、属性、天气影响也都得以保留，让人感觉这个不可思议的迷宫简直就是存在于口袋妖怪世界中。

口袋妖怪突击队

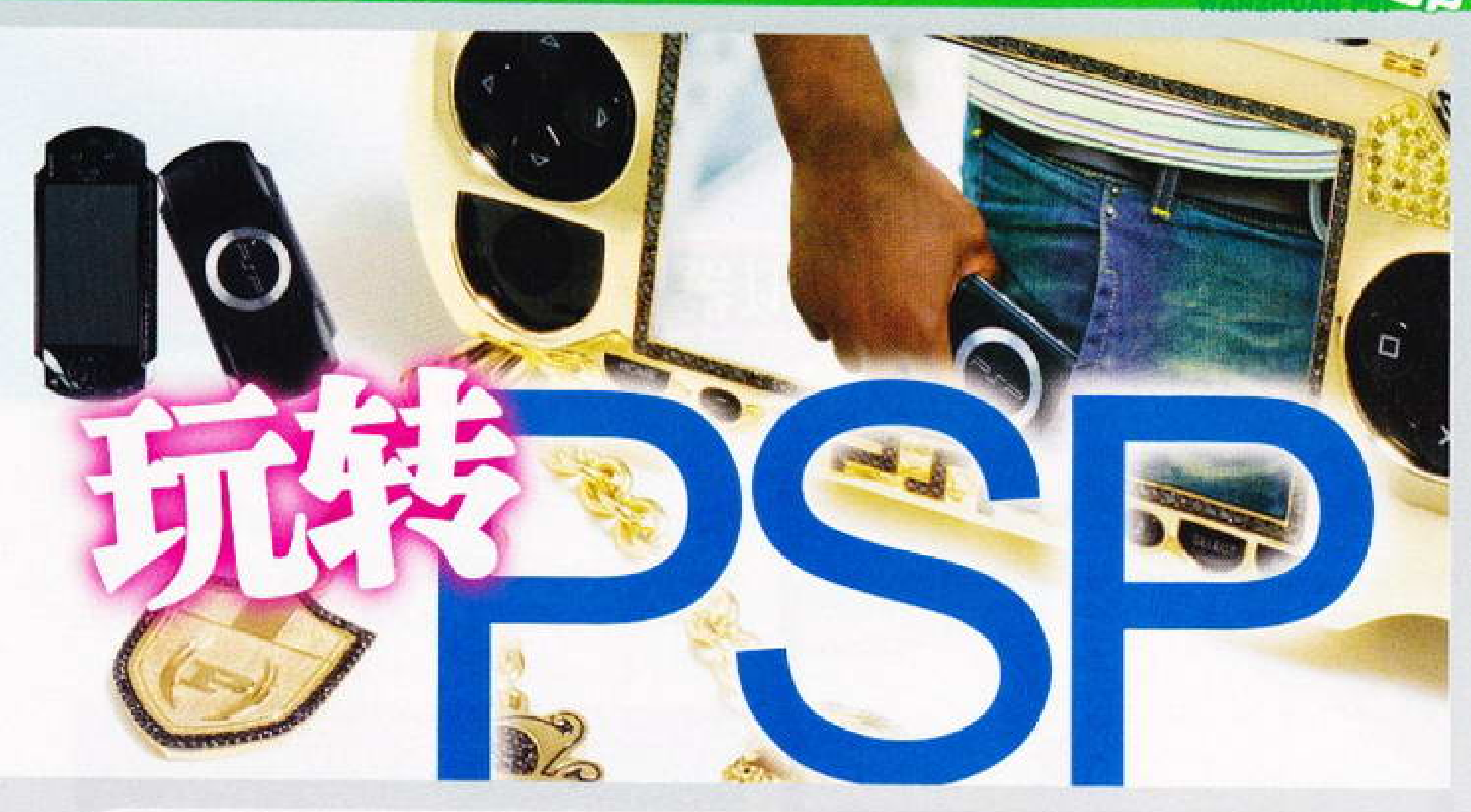
所有的衍生作品中，《突击队》是最让人浮想联翩的了，当初公布时，相信很多人也都和笔者一样对游戏的类型是一头的雾水，说是正作吧？确实不是；说不是呢？但RPG式的画面，还有怪物收集，又怎么看怎么像。最后玩时才明白，原来突击队员是用陀螺抓妖怪解决事件的新职业。该作把捕捉收集妖怪上升到一个相当重要的地位，虽然这捕捉方法有些伤屏幕，但该作还是因此受到了《口袋》FANS的喜爱。



本次收录各衍生作品中，笔者尽量考虑平衡各厂商的名作的衍生，并涵盖大获成功的和表现平平的作品来列举一二，这里没说到的并不等于不好，（如“《瓦里奥》系列”的金牌衍生系列《瓦里奥制造》。）因此大家看了也别怪笔者偏心哦，毕竟版面有限。

既然身为“名作衍生系列”，自然不可避免地就与原作有着各种联系，这些联系对原作的FANS有着不小的吸引力。虽说衍生系列一开始就笼罩在名作的光环之下，但要是厂商真心诚意地用心去做，那么衍生系列所放出的异彩可能就不会因在名作的光环下而显得黯淡，甚至会放出超过名作本身的夺目光芒，同原作共同跻身于名作殿堂之中！





一晃眼又是夏天了，气温节节攀升，还是躲在屋里吹空调舒服啊。PSP软件业依旧热闹非凡，DAX ZISO Loader发布了支持USB游戏的版本、PMP Mod推出支持720X512分辨率视频的V2.01版、全新的SMS、GG模拟器EmuSMS、EmuGG公开，还有众多优秀同人游戏也涌现出来。下面一起看看最近有什么新消息吧。

PSP热点新闻追踪

游戏破解

文 C.H.1. 编 铭风

1.5版PSP游戏破解情况

虽然最近1.5版PSP上被破解的游戏不多，但没有出现断档，每隔一段时间总是有几个游戏被破解。这半个月来被破解的PSP游戏有《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版》、《伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V》、《真名法典 携带版》、《战地指挥官》还有《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2》等。其中《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版》以极高的游戏性立刻成为众多玩家追捧的对象。由于修改原始ISO比较麻烦，所以建议大家下载已经修改好的ISO文件。

DAX ZISO Loader发布V0.62版

PSP用游戏ISO压缩工具DAX ZISO Loader于5月18日推出V0.62版。新版最大变化是加入对USB模式的支持，将PSP通过USB线连上电脑后，可以用DAX ZISO Loader玩存储于电脑硬盘中的游戏，而不需要将游戏再拷贝到记忆棒中来，是小容量记忆棒玩家的福音。

新版软件的使用比较麻烦，首先将在网上下载的程序压缩包解压，在PSP上运行DAX ZISO Loader后，电脑会出现发现新硬件提示。这时需要安装驱动程序，将驱动文件夹选为DAX ZISO Loader中的PC_DRIVER目录。然后将cygwin1.dll文件拷贝到windows/system32目录中。接着运行USBHOST_PCSERVER下的usbhostfs_pc.exe程序。拷贝游戏ISO文件到USBHOST_PCSERVER/ISO目录中。这样就可以在PSP中玩硬盘中的ISO了。如果你的电脑是USB 2.0高速接口，数据会以USB 2.0的方式进行传输，游戏速度读取比UMD光碟和记忆棒都要快。

USB连接方式玩游戏很稳定，像《超级机器人大战MX 携带版》、《世界足球 胜利十一人 无所不在》、《湾岸 午夜俱乐部3》等都可以运行，而且速度、声音以及存档都正常，没有死机现象发生。惟一不爽的就是有一根线连着，让PSP失去了移动性。

下载地址为http://dax.psp-tuts.net/DAXZISO_062.zip。

DevHook Evolved发布V0.71版

PSP用ISO引导工具DevHook Evolved在5月18日发布V0.71版。新版整合了DAX ZISO Loader最新的V0.62版，可以通过USB连线玩电脑硬盘中的游戏。

下载地址为http://konsolenprofis.de/downloads/download.php?id=1347。

模拟器

ColecoVision模拟器出炉



ColEm是目前最好的老式电视游戏机ColecoVision模拟器，能够运行于FreeBSD、HP-UX、SunOS、Solaris、Linux，等多个平台。Zx-81将Unix上的ColEm移植到PSP上来，让PSP玩家也能体验ColecoVision游戏的精彩。PSPColem第一版V1.0.2发布于5月26日，能够运行于1.5版和2.0以上版本的PSP。在5月28日一天内，作者发布了V1.0.2和V1.0.3两个版本。新版加入对声音的完全支持，修正游戏速度问题，加入读取、存储存档选项，将.col作为有效ROM文件，修正程序启动时配置读取的错误等。

ColEm的模拟效果不错，画面贴图没有错误，声音也正常。只要将ColecoVision的游戏文件存入记忆棒中，在菜单中选择Load Game找到文件并读取即可开始游戏。ColecoVision的手柄按键很多，所以游戏时模拟器用上了PSP的大部分按键。PSP摇杆相当于ColecoVision手柄的摇杆，十字方向键的上、下、左、右分别相当于0、2、3、1键，○和X键是开火，△键是$键，□是*键，L、R则是4和5键。按Start键可以开启、关闭虚拟键盘，按Select键打开游戏菜单。进入游戏菜单后，按△键进入上层目录，按□键返回模拟器，按R键重启模拟器，同时按L、R和Start键退出模拟器。

V1.0.3版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcolem/pspcolem-v1.0.3.zip。

Sam Coupe模拟器问世

Sam Coupe是一台上世纪八十年代出产的8位元电脑，采用Z80 CPU，拥有不错的游戏性能。PSPSIM是一款在PSP上运行Sam Coupe游戏的模拟器软件，最新版本是5月25日发布的V1.0.1版，已经具有不错的模拟效果。



因为同是Zx-81的作品，所以软件在操作方面和PSPColem类似，按Select键打开游戏菜单进行设置。游戏中，PSP的十字方向键相当于Sam Coupe电脑键盘的上、下、左、右，△键是回车，○键是ESC，□键是删除，X键和R键是空格，L键是F9。

软件下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspsim/pspsim-v1.0.1.zip。

全新SMS、GG模拟器出炉

世嘉公司出品的Sega Master System(SMS)电视游戏机和Game Gear(GG)手掌游戏机是各平台争相模拟的对象。EmuSMS、EmuGG是运行于PSP上的SMS、GG模拟器。由于SMS和GG的硬件构造相似，所以一般的模拟器都是既可以模拟SMS也能模拟GG。但Consolius设计的这两款软件却将两个机种的模



拟分开来，程序代码参考了Charles Mac Donald开发的模拟器。两款模拟器的效果还不错，画面贴图基本正确，并支持声音，但速度有点慢，还有轻微噪音出现。

运行模拟器前，玩家要将游戏ROM拷贝到PSP记忆棒的指定目录。SMS游戏拷贝到roms/romssms目录下，GG游戏则拷贝到roms/romsgg目录下。只有拷贝到指定目录，游戏才能被模拟器识别。模拟器支持跳帧和画面放大等的调节，但在游戏中并没有设置相应菜单，玩家需要用记事本打开options.cfg文件直接修改其中参数。两个模拟器的操作方法一致。在游戏选单画面，按○键开始游戏。游戏时，PSP的十字方向键相当于SMS、GG手柄的方向键，○和X键分别相当于1、2键，L键是Start，按R键回到选单画面，按Select键退出模拟器。

EmuSMS V1.0版和EmuGG V1.0版下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=125598。

又一款街机模拟器发布

继Mame4All发布后，又一款街机模拟器MAMEPSP火热出炉。MAMEPSP就是我们先前报道过的放出视频的街机模拟器，不过正式版比起录像中演示的版本功能更加强大。MAMEPSP支持36款街机游戏，包括《1942》、《Jr. Pac-Man》、《Mr Do!》、《Green Beret》等街机游戏都能够运行。游戏时要把ROM文件放到主程序所在目录下，按Select键投币，按Start键是1P开始游戏，○和X键是开火，R键是暂停，L键是进入游戏菜单，同时按住L、R退出模拟器。与Mame4All相比，MAMEPSP在模拟效果稍逊一点，支持游戏数量上更是落后不少，看来要加油啊。

下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=24762。

NeoGeo CDZ Emulator新版推出

PSP用SNK家用机NeoGeo CD模拟器于5月17日、5月21日推出0.4 beta1、0.4 beta2、0.4 beta3三个版本。新版删除12像素字体，统一使用14像素字体，更改日文版界面，采用MAM32 Plus!数据库等。

0.4 beta3英文版下载地址为http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ncdzpsp_0.4_beta3.zip。



PSPCAP32推出V1.0.9版

PSP用Amstrad CPC电脑模拟器于5月24日推出V1.0.9版。新版加入新的键盘文件，改变了PSP按键映射，程序的退出键和iRshell不冲突了。目前PSPCAP32已经很完美，只是游戏太陈旧让玩家完全提不起兴趣。

下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcap32/pspcap32-v1.0.9.zip。

PSPBEEB新版发布



PSP用BBC微型计算机模拟器PSPBEEB于5月18日、5月19日、5月20日接连推出V1.0.3、V1.0.4、V1.0.5三个版本。新版修正了键盘大写字母锁定键错误，修正1.5版PSP中在CPU 222MHz下运行时自动读取的错误，加入画面放大功能，支持.img文件，改进游戏运行速度等。在V1.0.5版后加上了Final的字样，不知是否意味着这是最后一个版本。

V1.0.5版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspbeeb/pspbeeb-v1.0.5.zip。

自制软件

iR Shell用ZIP解压插件出现

V1.5版iR Shell自带了PMP插件，可以播放PMP格式的视频。同样，我们可以给iR Shell安装其他插件，扩展性能。Unzip Plugin是一款为iR Shell开发的ZIP文件解压缩插件，安装后，iR Shell能够识别ZIP压缩文件包，并能在PSP端将文件包解压缩。



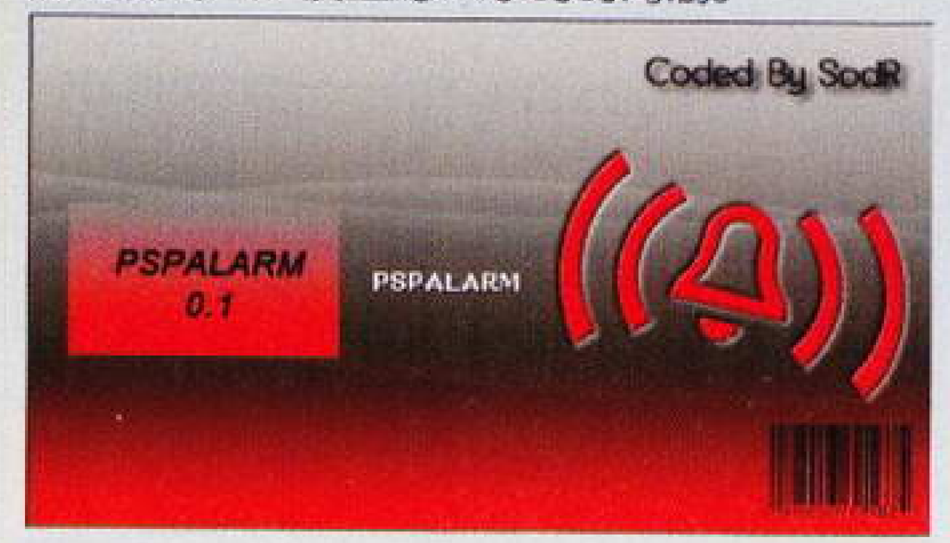
首先你的PSP要装有iR Shell，然后下载Unzip Plugin，解压缩后复制到PSP记忆棒根目录的IRSHELL\EXTAPP\APP4目录下。EXTAPP目录下有APP1、APP2等很多文件夹，除了APP4外我们也可以任意选择一个文件夹。启动iR Shell，同时按住R和Start键进入系统设置画面。找到Filename Suffix for External Plugin #4这一项。如果你前面将Unzip Plugin放入APP1文件夹，这里就要相应选择#1。按X键进入选项，出现文字输入画面，输入ZIP，按Start键保存。返回到系统设置界面后，按○键保存设置，插件安装成功。

在PSP上解压缩ZIP文件包，先在具体文件上按X键，然后会出现解压界面。我们可以输入目录名称，让文件解压到指定目录。不过Unzip Plugin只支持ZIP格式的压缩文件，不支持RAR格式，希望以后能够加入哦。

Unzip Plugin下载地址为http://www.anonymoustipster.com/tipsterUnZip01.zip。

闹铃软件推出

PSP有时间显示功能，却没有闹铃功能，不能不说是个遗憾。我们现在可以用PSPAlarm这款软件来弥补。PSPAlarm是专门为PSP开发的闹铃软件，还支持MP3铃声哦。你能够将喜欢的MP3音乐改名为wakeup.mp3并拷贝到程序目录下，当到达设定时间时，好听的音乐就会响起。PSPAlarm只支持码率在128kps以下的MP3文件，如果码率过高则不能播放。另外还需要将PSP设置为24小时时间制。



软件下载地址是http://hem.bredband.net/kalsod/PSPAlarm.rar。

颜色调节工具推出

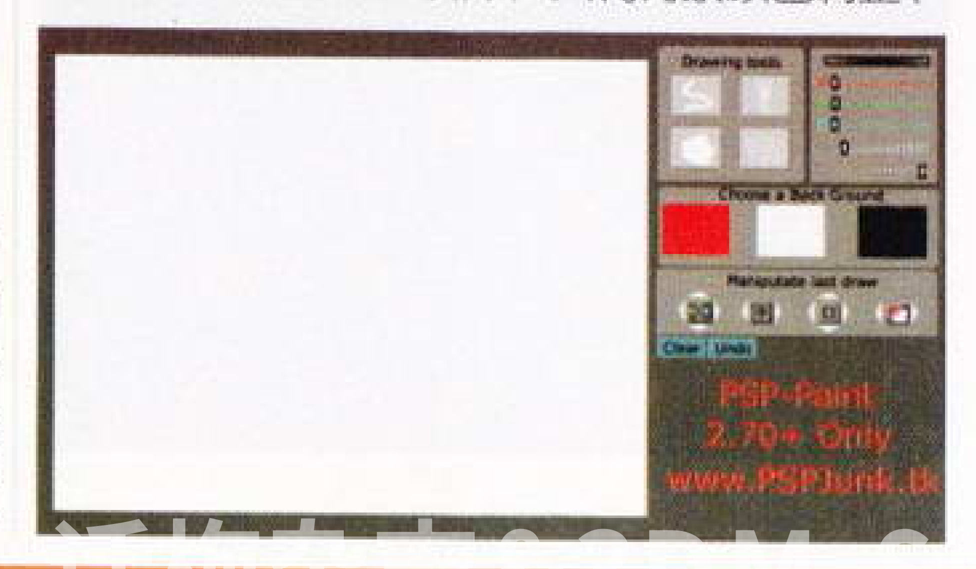
RGB Colour Finder是PSP上的一款颜色调节工具。利用它我们可以调节多种颜色，并获知色彩参数。使用时按方向键的上、下选择红、绿、蓝RGB三色，按方向键的左、右调节数字。除了颜色调节外，RGB Colour Finder没有其它功能，对大多数人来说不是很实用。

下载地址是http://forums.qj.net/showthread.php?t=51660。



2.7版PSP用绘图软件出炉

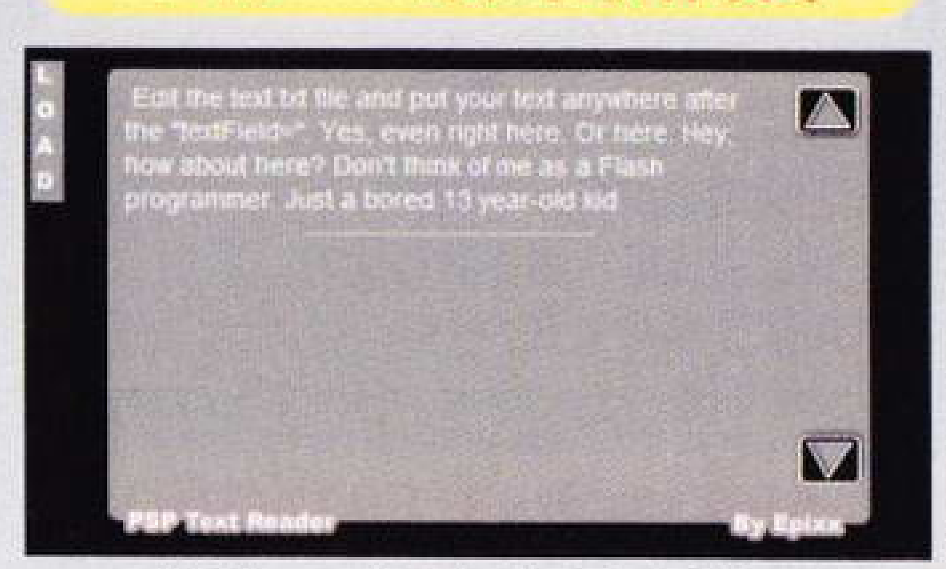
2.7版PSP支持Flash文件播放，也让PSP软件开发迈向新台阶。PSP-Paint是一款适合2.7版PSP用的绘图软件，具有背景颜色调整、



还原操作、多种绘图工具等功能。PSP-Paint本身是一个SWF格式的Flash文件，因此可以通过2.7版PSP的网络浏览器运行。不过受Flash固有限制，PSP-Paint不能将绘制的图片保存下来。

下载地址为http://www12.asphost4free.com/DiabloABuio/PSP-Paint.swf。

2.7版PSP用读书软件发布



一位叫Epixx的玩友在5月22日发布自制的PSP用读书软件PSP Text Reader。软件实际是一个Flash文件，所以能够在2.7版PSP上使用。PSP Text Reade只能读取记忆棒中text.txt文件中的文字，而且文字要位于textField=标识后面。

下载地址是http://www.kinkymedia.net/flash/PSP%20Text.zip。

中国城市地图WEB新版发布

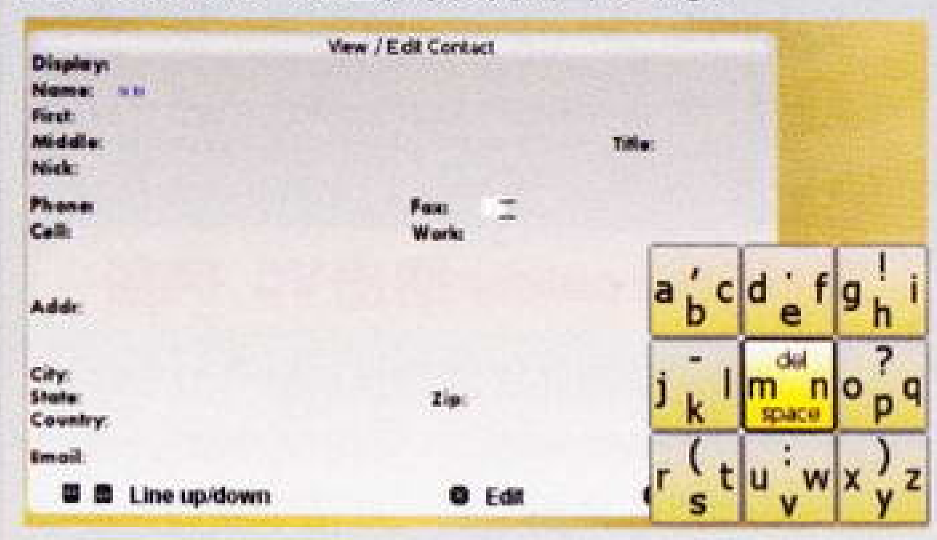
中国城市地图WEB是一款PSP用的地图软件，由Bluekiller开发，可以查看多个城市的地图。软件实际由网页和图片构成，可以在2.6、2.7版PSP上用网络浏览器浏览。最新版是5月26日推出的V1.8版，目前已经含有北京、成都、西安、宁波、深圳、武汉、南京、杭州、台北、海口、无锡、重庆、昆明、澳门、香港等多个城市的地图。

下载地址是http://zliangb.googlepages.com/shanghaimap2005。



Contacts发布V0.8版

PSP上的通讯录软件Contacts于5月23日发布V0.8版。新版采用新虚拟键盘，清理了程序代码，改进了界面。Contacts能够直接读取标准VCF文件，方便和掌上电脑等设备交换资料。Contacts中能够输入的信息类别很详细，包括电话、传真、城市、邮编等等。可惜不支持中文输入，对国人来说并不实用。



新版下载地址为http://www.campredon.net/psp/psp/contacts/contacts15.zip。

PMP Mod推出2.0 CI界面修改版

JasonV在5月27日推出自己修改的PMP Mod 2.0 CI版。新版采用全新的界面，看起来更舒服一些，各项信息的显示更明了了。选中视频后，左下角会显示视频缩略图。JasonV还公布了软件的源代码，方便其它人进行修改。



软件下载地址为http://members.shaw.ca/psp_brew/PMPMOD_v_2_00_CI_bin.rar。源代码下载地址为http://members.shaw.ca/psp_brew/PMPMOD_v_2_00_CI_src.rar。

PMP Mod发布V2.01版

在PMP Mod 2.0 CI发布后的两天，Jonny推出PMP Mod V2.01版。新版支持720X512分辨率的影片，和DVD分辨率相当，大大提高了视频的清晰度，能和UMD影碟相媲美。帧率提

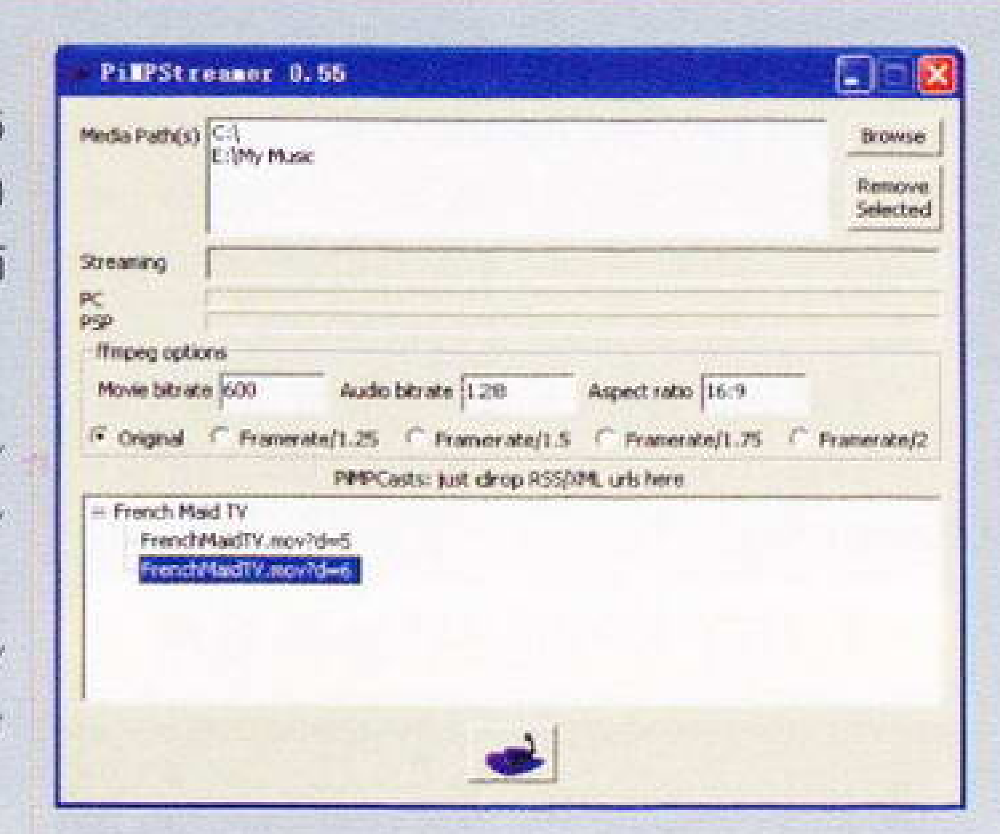
高4 FPS，用L、R键调节亮度，用摇杆的左、右调节画面比例，有正常、4：3、16：9、2.35四种模式，用模拟摇杆的上、下可以缩放到200%，按○键调出OSD菜单等。同时作者还发布了PMP Muxer V2.01版，加入写入错误检查，要一起配合使用哦。

PMP Mod V2.01版下载地址是http://jonny.leffe.dnsalias.com/pmp_mod/rar2/pmp_mod_2_01.rar。

PMP Muxer V2.01版下载地址是http://jonny.leffe.dnsalias.com/pmp_mod/rar2/pmp_muxer_2_01.rar。

PiMPStreamer推出V0.55版

PSP用无线媒体播放软件PiMPStreamer于5月23日推出V0.55版。PiMPStreamer能够通过无线网络连接到电脑，播放电脑硬盘中存储的影音文件。PiMPStreamer支持的格式众多，包括AVI、MOV、MP4、M4V、MPG、VOB、ASF格式的视频文件以及MP3、WMV格式的音频文件。新版加入指定时间播放功能，可以按○键将文件加入播放列表，支持多目录，加入INI文件设置等。PiMPStreamer传输数据的默认端口号是3333，安装有防火墙的朋友要把此端口放开。PiMPStreamer的播放效果已经比较流畅，基本没有延迟。



新版下载地址是http://pimpware.pspstart.de/PiMPStreamer-0.55.zip。

Links发布V2.1 r1142版

PSP上的网络浏览器Links于5月中旬推出V2.1 r1142版。新版改进了无线连接时Connect to对话框，将截图软件的命名格式改为PSPLinks2_xxx等。

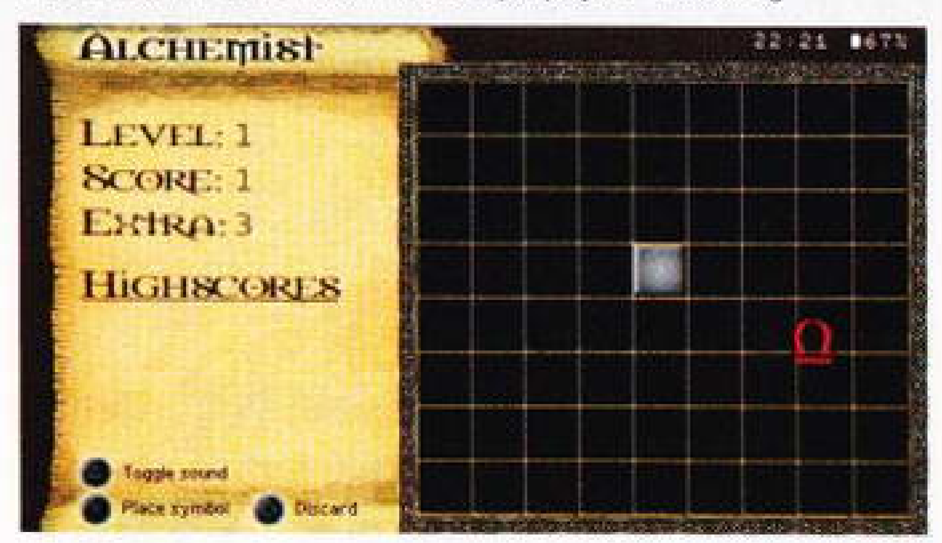
下载地址是http://ftp.berlios.de/pub/pspradio/pre_releases/links1142.zip。

同人游戏

《Alchemist》推出

《Alchemist》是一款由ade.se开发的PSP用Lua游戏。玩家通过在棋盘上放置符号来获得金子。游戏分为三个难度，有指南模式，支持声音。游戏中会显示PSP系统时间和剩余电量，按△键关闭音效，按X键放置符号，按○键丢弃符号。

下载地址为http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=25634。



《街头霸王》卡片游戏推出



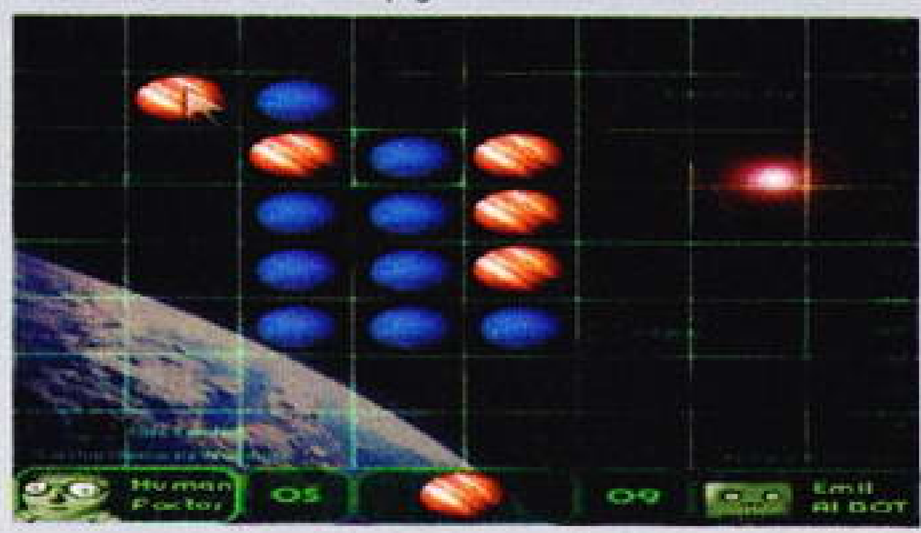
记得很早以前，SNK手掌机NGP上曾推出过以CAPCOM和SNK街机人物为主角的卡片游戏。现在又有粉丝将这个创意搬到PSP上来，《Super Random Card Fighter 2》就是一款以街霸人物为主角的卡片游戏。其中的人物都是Q版，很可爱哦。游戏最新版是5月中旬发布的V0.2，加入HP系统，增加24位新角色，整体角色数目达到36位。

下载地址是http://www.megaupload.com/cn/?d=GTBMXCDY。

《Reverzi》推出

猛一看《Reverzi》的画面还以为是飞行射击游戏，其实是一款五子棋游戏，只不过背景设定在宇宙，棋子是不同颜色的星球。游戏有三个难度，并支持背景音乐和音效。游戏中按X键放置棋子，按Select键退出游戏。

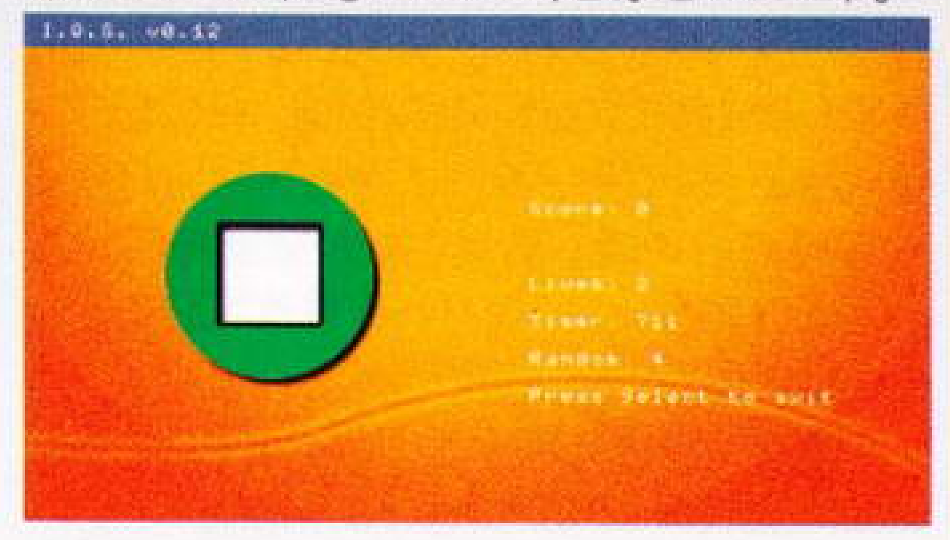
下载地址为http://deniska.dcemu.co.uk/bin/reverzi.zip。



《IQS》V0.12版推出

《DDR》相信很多朋友都玩过吧？《IQS》是一款PSP上的仿《DDR》游戏，让你的手指在PSP上跳舞。游戏规则很简单，画面左侧出现提示时，最快速度按下相应按键就可以了。游戏中有三个难度可选择，另外还有三首背景音乐和两幅背景图片。

下载地址为http://www.psp-ita.com/upload/fileup/games/Psp_IQS_v012.zip。



《Frontier 1337》V1.0c版推出

经典游戏《FRONTIER - Elite II》移植到PSP上来了，不知有多少人还记得这款游戏呢？游戏中，用PSP摇杆来移动光标，□和X键则分别相当于鼠标的左、右键，按Start键进入设置菜单。

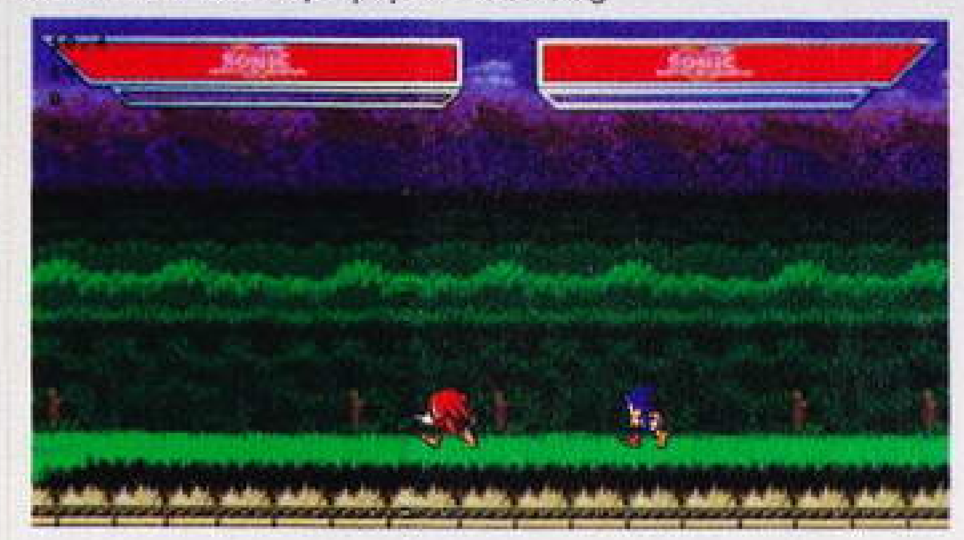


下载地址为http://atien.free.fr/jeux/1337/download/FRONTIER_1337_v0.1c.rar。

《Sonic Battle Arena》Public Beta V3版推出

世嘉的索尼克系列游戏推出过不少，但没有格斗类型的。《Sonic Battle Arena》是一款PSP专用以索尼克为主角的格斗游戏。游戏中玩家能够选择四位角色，不过因为目前还是测试版，不能对敌方造成伤害。游戏最新版是5月21日推出的Public Beta V3版。游戏画面不错，特别是标题和选人画面，的确有点商业游戏的味道。

下载地址为http://forums.qj.net/showthread.php?t=44763。



《Wario Mastermind》公布

瓦里奥也登陆PSP平台了，《Wario Mastermind》是一款从GBA移植的益智游戏。游戏画面很清新，按X键插入颜色，按○键取消，按△键开启、关闭背景音乐，按Start键退出游戏。



下载地址是http://n64francois.free.fr/PSP_v1.5_-_Wario_Mastermind_v1.0.zip。

《Bomberman Arena》推出V0.8版

PSP上的炸弹人游戏《Bomberman Arena》于5月24日推出V0.8版。新版加入新角色名称，提升敌人AI，加入胜利、失败时的动画，修复了众多错误等。作者希望在以后的版本中能加入双人游戏模式，并支持无线联机。

下载地址为http://pwp.netcabo.pt/0341411801/bomberman_arena.zip。



《生化危机》登陆PSP

PSP上久久没有《生化危机》的消息，某些同人软件作者已经按捺不住了，推出自制的《BiohazardPSP》。游戏标题画面还真有点血腥，不过正式游戏时就有点让人失望了，画面是2D类型，背景简单，人物很小，完全没有了恐怖感。游戏时按×键射击，按□键捡起物品或和他人对话，按△键打开物品清单，按○键选择物品，按Start键退出游戏。



1.5版PSP用版本下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=7971。2.0以上版本PSP下载地址为http://www.telefonica.net/web2/eskematico/BiohazardPSP-EN_2.X.rar。

《Spider Solitaire》发布V1.03版

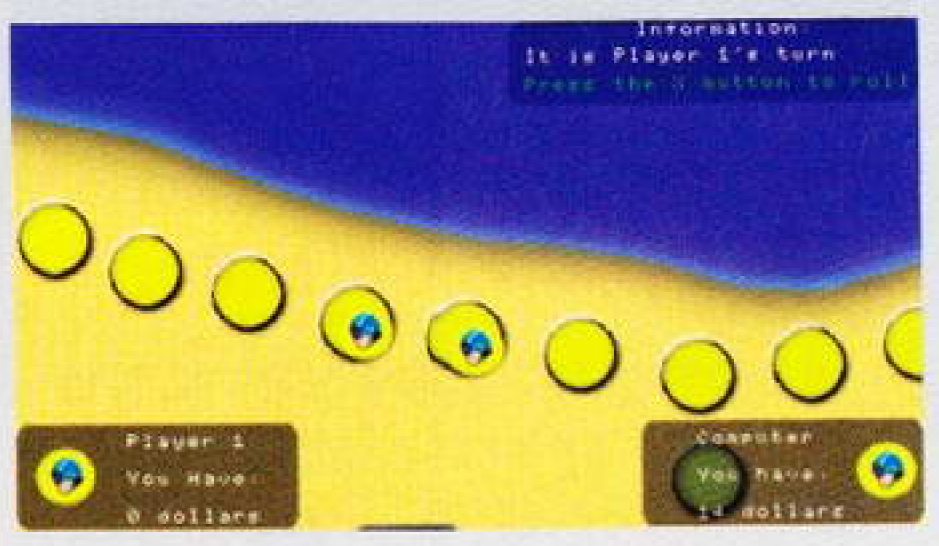
PSP上的扑克牌游戏《Spider Solitaire》于5月23日发布V1.03版。新版加入对eLoader的支持，能够运行于2.0以上版本PSP，为eLoader用户加入退出功能，加入存储替换



等。游戏时按△键发牌，按Start键进行存储，按Select键进入设置菜单。

下载地址为http://www.verner.co.nz/psp/downloads/Spider.zip。

《PSParty》Beta测试版放出



以《马里奥聚会》为蓝本制作的PSP用游戏《PSParty》于5月29日推出Beta测试版。玩家可以选择洛克人、古惑狼等四位角色进行游戏，游戏规则依旧是掷骰子，然后会有包括吃金币游戏等在内的随机事件发生。游戏能够在1.5版和2.0以上版本PSP中运行，背景音乐是大家熟悉的FC版《超级马里奥》第一关的音乐。游戏目前只支持单人操作，作者希望以后能加入无线联机功能。游戏中按×键掷骰子，按Start键暂停，按L键可以查看游戏地图，按Select键退出回到主界面。

游戏下载地址为http://rapidshare.de/files/21612014/PSParty.rar.html。

PSPMonkey作者发布新游戏

PSP用N64模拟器作者最近发布一个全新制



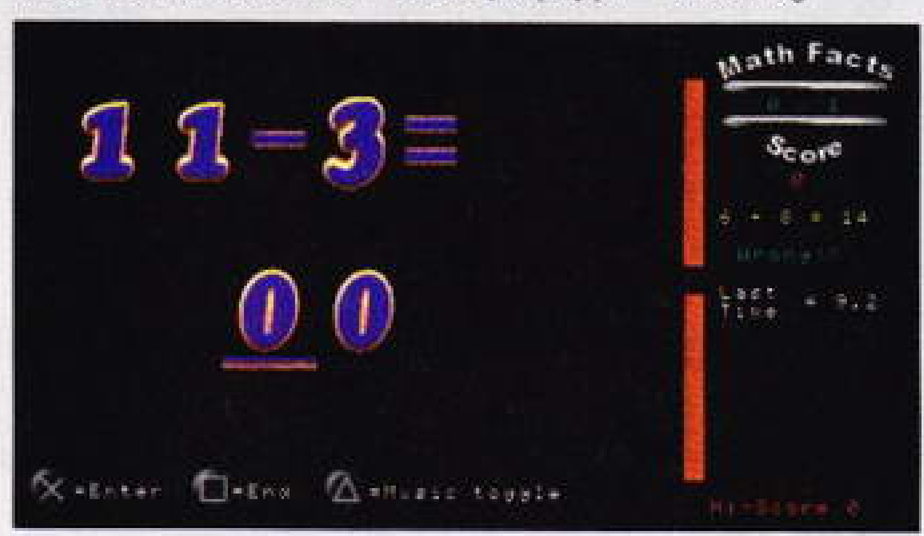
作的游戏《Iris》。《Iris》采用时下流行的死亡游戏模式，并且能导入《QUAKE 3》中的地图文件和使用《QUAKE 2》MD2的角色模型，支持最多四人对战。目前游戏仅能对角色进行简单控制，但画面效果已经让人相当惊讶。作者的想法则是支持无线联机，进行网络对战。

感兴趣的朋友可以关注作者网站，网址是http://nemo.dcemu.co.uk。

PSP算术游戏推出

时下脑力锻炼游戏正在流行，同人游戏作者们也抓住潮流，推出这款算术游戏《PSP Math Facts》。游戏中会出现简单算术题，玩家要用最快的速度输入答案。游戏时，按PSP方向键的上、下调节数字，按方向键的左、右调节数字位数，按X键确认答案，按□键结束游戏，按△键开启或关闭音乐。

下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?p=122513。



《Chao Garden》V0.6版发布

饲养类游戏《Chao Garden》于5月19日推出V0.6版。新版加入AI智能，加入组织，加入主菜单，加入进度存储功能，Chao从蛋里孵化出来，并且能修改昵称等。

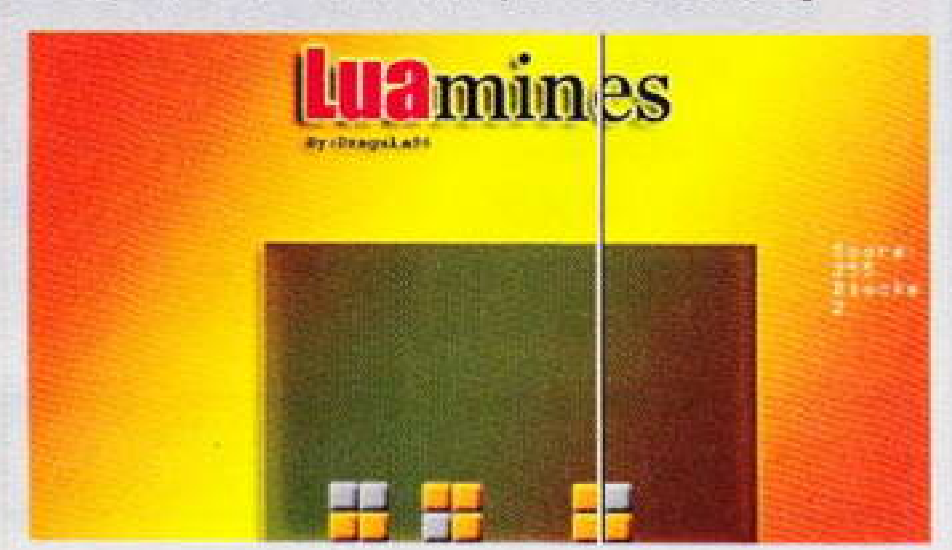
下载地址是http://dl.qj.net/dl.php?fid=7830。



《Luamines》V0．3公开

PSP上的音乐方块游戏《Lumines》曾经掀起一股不小的风潮。如果你意犹未尽，那就来玩玩《Luamines》吧。《Luamines》的游戏方式和《Lumines》一样，但是采用了全新的背景图片和音乐，所以给人以续作的感觉。5月28日推出的V0．3版，加入奖励系统，加入10种不同的皮肤，加入5种不同的音乐、音效组合，显示下一个方块，加入暂停功能等等。

新版下载地址为http://www.megaupload.com/cn/?d=UHGC6R5S。





SanDisk终于推出4G容量的记忆棒，价格在1300元左右。不过以时下的情况，4G还是不太够用啊，什么时候出20G的记忆棒，呵呵。前段时间网上盛传PSP将会推出改进版本，现在觉得真很有必要，起码加个硬盘先。

文 ZinniaSun 编 LIKY



PSP破解直击

——降级风波再起，硬破解才是硬道理

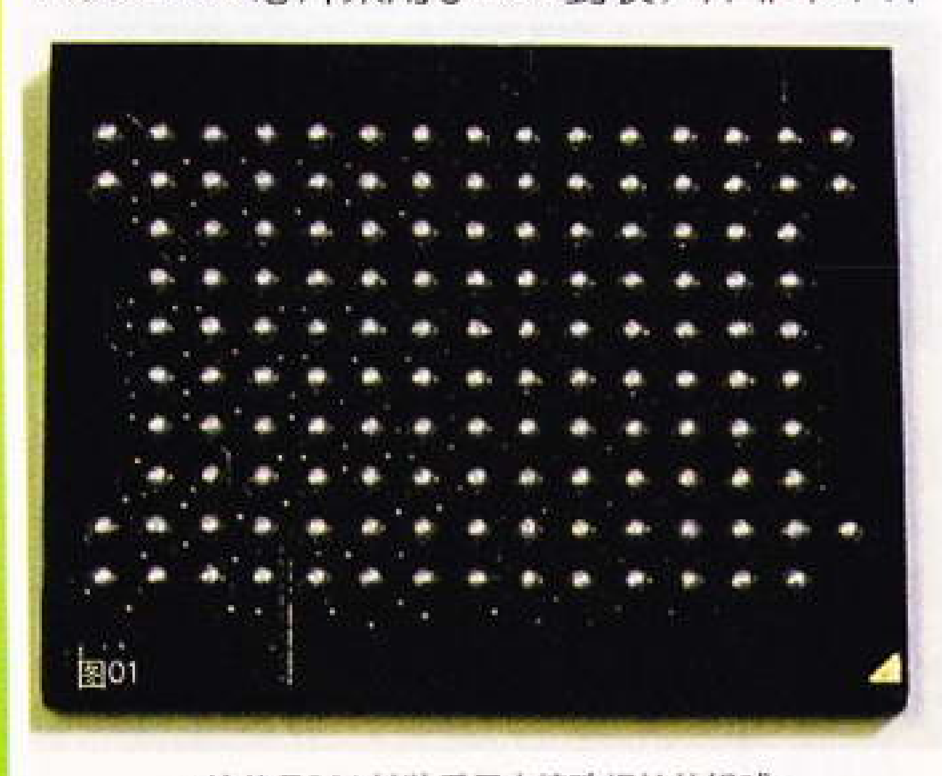


最近Fanjita和Ditlew两人双双因为私事暂时减缓了Eloader新版本的研发，自从4月4号放出0.97版之后，就只有5月16日放出一个针对FW2.0、2.01版本的GTA再启动升级包，其它主要方面并没有任何进展和变动。不过提起本月破解新闻，最让人振奋的还是从上海传来的降级消息，为此小Z也做了深入的调查，详细介绍给大家。当然文章的最后还有最新的Eloader软件兼容性测试与大家一同分享，现在就让我们先来揭开降级风波的面纱。

2.0以上版本降级真的可以吗？

5月中旬，由国内知名IT网站太平洋游戏网放出一则有趣的消息，声称上海某电玩店提供通过"吹芯片"为PSP降级的服务，顿时间这个消息就在整个网络传得沸沸扬扬，也有不少读者在小Z的QQ中留言询问详细情况。但就在不久之后，太平洋游戏网就放出了另一篇辟谣文章，解释了这是一种"不完全破解"方法，而且并不是所有主机都能通过这种方法降级。这其中究竟原因何在？还是让我们首先从这种"暴力"破解的方法上来分析一下吧。

其实最早提出这种破解方法的是PSPChina论坛上一位名叫ugundam的网友，当时很多FW2.0机器由于种种原因降级失败，都变成了无法开机的"砖头机"，ugundam通过研究发现可以拆下Rom芯片通过编程器手工写入数据的方法来修复这种砖头机。由于PSP的Flash Rom芯片采用了BGA封装，并非单个针脚焊接，而是通过锡球植珠的方式固定在电路板上，拆卸时就需要用到热风枪在300度高温下溶化锡球(图01)，因此网上很多人称这种方法为"吹芯片"刷机。拆下的机器通过编程器编制的引脚读写驱动，就可以访问这块三星制造的Flash Rom中存储的数据内容(图02)，之后



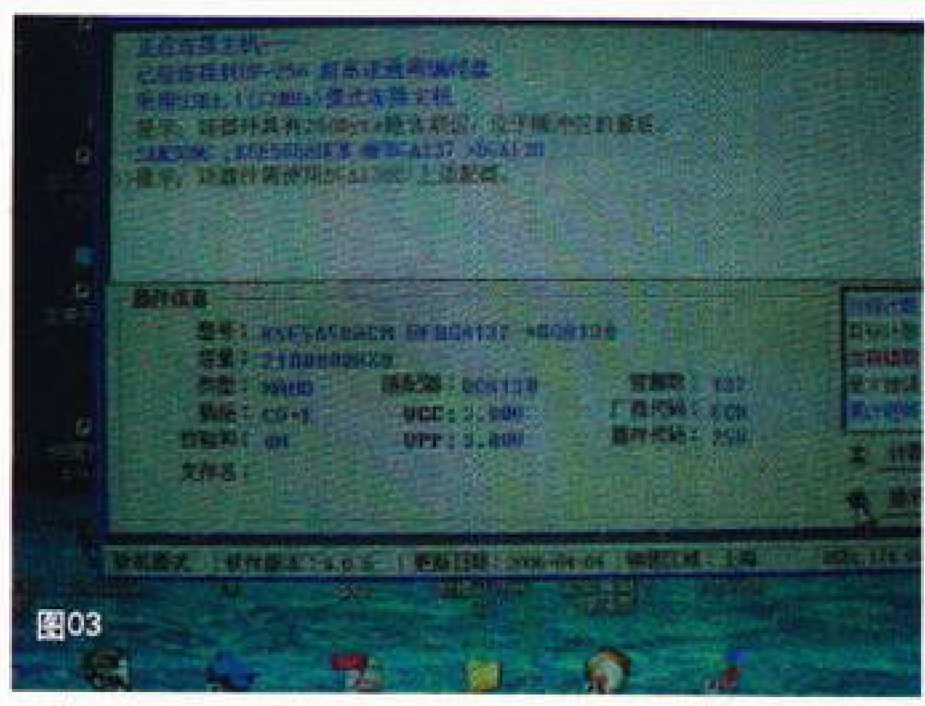
▲这就是BGA封装后用来植珠焊接的锡球。



▲从PSP上拆下的三星Nand Flash Rom。

的过程实际上采用的就是最原始的破解方法，完整Dump一个正常的FW1.5机器数据后写入到砖头机芯片上(图03)，再将芯片装回，就可以实现砖头机的修复，当然后来传出的降级方法也同上类似，只不过将砖头机换成了FW2.0以上的PSP。

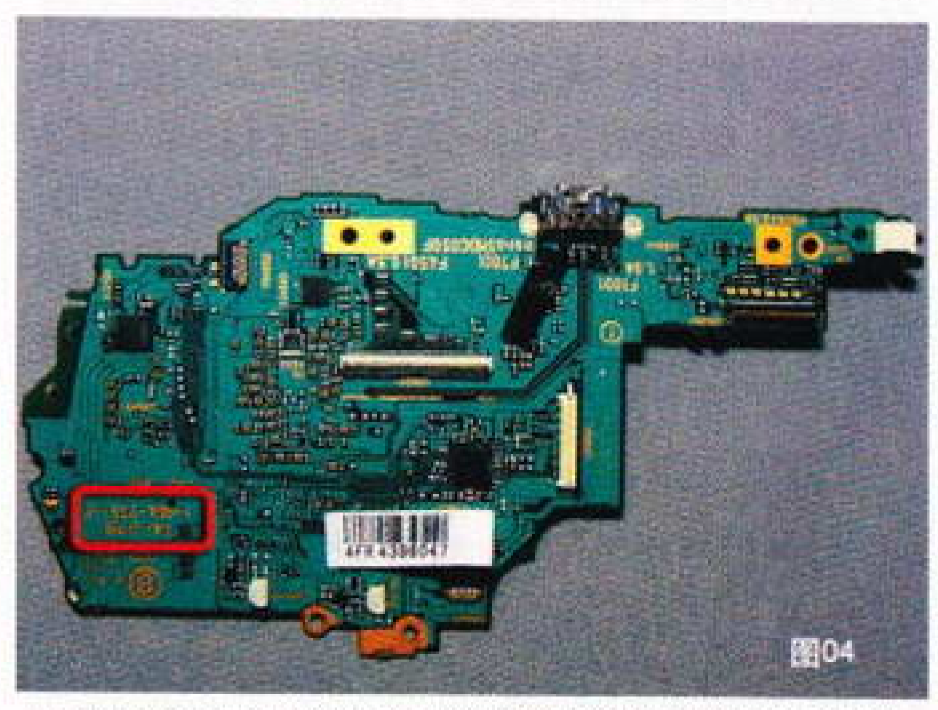
在网友ugundam最初的试验中，通过这种方法修复的FW2.0降级砖头机，虽然能够正常开启、正常运行记忆棒上的自制程序甚至ISO



▲将Flash Rom芯片与编程器连接号后就可以通过电脑软件来读取、写入信息。

游戏，但却出现了无法使用UMD、无法再进行正常升级固件的问题，而且由于使用了别的机器Dump下来的数据，系统显示的Mac地址甚至也会变化。经过不断的研究，发现引起这些问题的原因，就在于PSP主机内包含主机编号(主要包括机器主板上印刷的编号和条形码)、Mac地址、UMD编号等硬件加密数据，而刷新Flash Rom中的固件时如果直接照搬别的机器数据，就会导致固件程序记录与机器硬件编号不匹配，从而导致无法启动UMD、无法进行正常固件升级甚至黑屏无法开机等问题。而现在网络上所提及的降级方法，已经基本上能够通过手工修改Dump的固件信息，成功解决软硬匹配。要注意的就是，2.0降级失败的砖头机可以通过这种方法修复；出厂版本1.0、1.5、2.0的PSP如果升级到高版本，甚至升级到2.7版本，也是可以通过这种方法降级的；但是如果出厂版本就是2.5、2.6、2.7版本的PSP就无法通过这种方法降级。原因究竟在哪里？这就不得不让我们再来看看SONY生产PSP的硬件版本了。

根据网友们的研究发现，现在市场上的PSP在硬件上就已经至少有原始版、新版、新新版3个版本。原始版主要是指主板PCB印刷TA-079字样的老版硬件(图04)，这种版本基本上可以通过上面的吹芯片方法实现完美降级；新版主要是指TA-081的改造硬件版本，这种硬件版本的主机固件出厂版本基本上都是2.5；新新版是最近刚刚发现的印有TA-082字样的改造硬件版本，主机出厂固件版本基本上都是2.6；现在2.7的系统已经发布，也许最新出厂的主机还会继续改造提升硬件版本，但有一条是不会变的，那就是TA-079版本以后的PSP，由于硬件的改造，很难适合于旧版本固件，即使SONY只改动了一个小小的控制芯片、一个电子控制回路，固件驱动上就有可能需要为这些改动做不小的软件变动。因此即使采用“吹芯片”的方法降级，出现无法升级、使用UMD问题都是小，还有很大可能会直接黑屏无法开启！根据推测，SONY在进行新版本固件升级时也是采用了分硬件匹配的原理，而适用于新版本硬件的1.5固件可能从根本上就并不存在！如果是这样，就很容易理解为何2.5、2.6系统诞生这么久还没有出现完美降级程序的事实了，系统漏洞被堵是事实，而1.5固件无法适应新版本硬件又为降级扣上了另一环沉重的枷锁。



▲在这块PSP主板上我们就可以看到条形码以及左下方倒着的TA-079字样。

解释了这么多，估计大家的心里对这种原始的暴力破解降级也有了一定的认识。由此很多人也产生这样的疑问，难道SONY就没有对Flash Rom进行加密？让人如此轻松就能修改其中的内容？经调查了解，其实这种三星的芯片本身就很难买到，共137个引脚，要搞清这些引脚的作用就要花费很大的功夫，PSPChina的网友们也是在经过了近半年的研究才编写出一个初步的编程器读写驱动。而且采用BGA封装植珠焊接的方式本身要进行手工拆解、安装，这就冒有损坏率20%左右的风险性，而如果采用机器植珠一元一个点的价格又会提高破解成本，因此谁竟然会采用这种方式进行破解？恐怕连SONY也不敢想象吧！不管怎么说，现在这种降级方式在上海、沈阳、北京等地已经陆续出现，介绍了这么多大家也应该心中有数，只是希望玩家们三思而后行。

注：以上文章中观点如有不正确及疏漏之处，还望大家见谅。

破解新道路——首款PSP直读芯片公布!

其实直读芯片对于PSP也不是什么新鲜玩意了，在PSP诞生初期就传说有很多小组在研究制作，只是搬出这样一个成品来还是第一次。这款直读芯片名叫Undiluted Platinum，前一阵子网上就有一位国外的玩家在研究对PSP外接Flash Rom方式运行各个版本的固件，这款直读芯片在原理上其实也采用了外接Nand Flash Rom替换PSP本体闪存的破解方式，即使是最新的固件版本也不必再为无法降级而苦恼。消息发布之处，大家都在怀疑其真假，不过近日已经有国外网站证实了这款直读芯片的存在性，并发布了这款芯片的详细特性(表)：



▲"传说中"的首款PSP直读芯片。

Feature	特性
Ultra reliable and feature rich Actel ProASIC Plus FPGA FPGA可编程及特定用途集成电路	采用高可靠性多功能Actel ProASIC Plus
Full Speed USB 1.1 ASIC onboard	主板上采用USB1.1全速ASIC特定集成电路传输(直读主板接口，连通直读主板与PSP主板)
Branded 32MB NAND flash onboard (same flash as used in PSP)	主板上带有32MB的NAND闪存芯片(与PSP本体闪存相同)
Stable and reliable flashing software freely available for download	提供稳定且可靠的闪存软件免费下载(应该是指固件)
Installation verification using flashing software	安装确认使用闪存软件
Ultra compact four layer PCB	超紧凑4层PCB印刷电路板构造
High quality Japanese connectors	高质量的日本制造连接器
USB cable included	包含USB连接线
FPC cable included, reducing installation effort and improving shock resistance	包含FPC(柔性印刷电路)连线，降低安装难度并且提高振动保护(直读主板与PSP主板相接的连线)
Copper enamel wire included	采用铜漆线进行数据传输
Open platform development system for software developers	具备开放的开发平台系统以便于程序员开发软件
Installation has been optimized to fit entirely inside PSP	芯片主板为完整安装在PSP内部作了最大程度优化
All PSP hardware versions/regions supported	所有的版本和区域的PSP主机都支持
User updatable flash	用户可自己更新闪存数据(应该是升级固件)
Low power consumption	低耗电量
Flash select via button press	通过按键选择启动直读闪存
Ultra compact PCB has been designed to avoid signal bounce	超紧凑PCB电路设计并有效防止信号干涉

整个套装包含有	
U.P. MAIN MODULE x1	主模块1块
U.P. USB BOARD x1	USB板1块
USB CABLE x1	USB连线1条
INSTALLATION AIDS 1 SET	安装设备1套
COPPER ENAMEL WIRE 1 SPOOL	铜漆线1卷
FPC CABLE x1	FPC连线1条

注：里面有很多专业术语，如有翻译不准确的地方还希望大家包含。

从特性表中我们可以看出，它能够完美地安装在PSP中不破坏外形，而且低耗电量应该在游戏时间上有所保障，能运行未经数字签名的自制软件，通过记忆棒运行ISO应该也不成问题，普遍比较关心的UMD运行及Wi-Fi等兼容性细节问题还没有发布，不过90美元(约人民币720元)的价格倒是吓人一跳(加上2.6主机的话价格相当于购买一台1.5豪华版PSP)。直读芯片的诞生，也宣告PSP硬件破解指日可待了。

▲可以完美的安装在PSP内部而对机器外形没有任何影响。

Eloader 0.97最新软件兼容性列表

最近由于FW2.7版本PSP新加入对Flash的支持，因此网上也诞生了一小批Flash格式的PSP自制软件，但由于小Z的PSP还停留在FW2.6，也就无法进行测试。不过5月份PSP自制软件方面也发布了不少，尤其是N64模拟器的诞生更是为PSP模拟事业添上新的一笔，下面就以Eloader v0.97配合Emenu-v0.1为软件平台，为大家总结一下这些新软件的运行情况。

模拟器

Snes9xTYL v0.4.2

最近这款老牌超任模拟器开始频繁更新，发布时依旧分原版和me两个版本，其中原版可以在User Mode下使用，也就是说适合Eloader运行，只是速度没有采用实模式运行的me版本快。通过Eloader运行最初发布的v0.4.0在模拟器中将主频修改到333Mhz没有任何效果，因此只有在略低的266Mhz下勉强游戏，并且每次只能强行关机退出。最新发布的v0.4.2版本不仅加入了可爱的模拟器片头以及模拟器声音，还修正了键盘设定无法使用摇杆等错误，虽然333Mhz还是像在222Mhz一样，也就是说没有任何超频效果，不过新加入的300Mhz运行起游戏来也算十分流畅，最新版本修正了模拟器退出到Emenu的功能。当然新版本模拟器最大的亮点还在于对多人无线联机的支持，即使Eloader下运行模拟器也同样能实现这一功能，只是2.0以上版本采用Eloader仍然无法启动模拟器下的USB驱动。



▲在这里修改CPU时钟频率到300Mhz再进行游戏。

PSPColem v1.0.3、

在fredjmh123帮助下由ZX-81制作的ColecoVision主机模拟器PSP移植版，试玩了一下经典的《南极大冒险》，新版本加入了存档功能，但是依旧没有声音，模拟器在Eloader下运行倒是没有任何问题，并且支持L+R+Start三键返回Ememu。

PSPemuodd、PSPemugg、PSPemusms v1.0

由fredjmh123开发的这三款模拟器采用了类似的程序模版，分别用来模拟Odyssey、Sega Game Gear以及Sega Master System三种古董主机，模拟器效果堪称完美，都可以通过Select键直接退回Emenu，小Z试玩了一下，突然有种忆苦思甜的感觉。



▲三款模拟器选择Rom界面基本相同。

Monkey64 v2.0

作为最早公布的N64模拟器，Monkey64的进度比新秀Daedalus并快不了多少，这款模拟器需要将Rom放在记忆棒根目录n64文件夹下，不过运行时没有声音，平均才10帧不到的显示刷新速度，而且有严重的贴图和色彩错误，惟一不错的一点就是支持Eloader下启动，但愿未来也能继续坚持对Eloader的支持。



▶熟悉的企鹅又在PSP上扭着屁股赶路了。

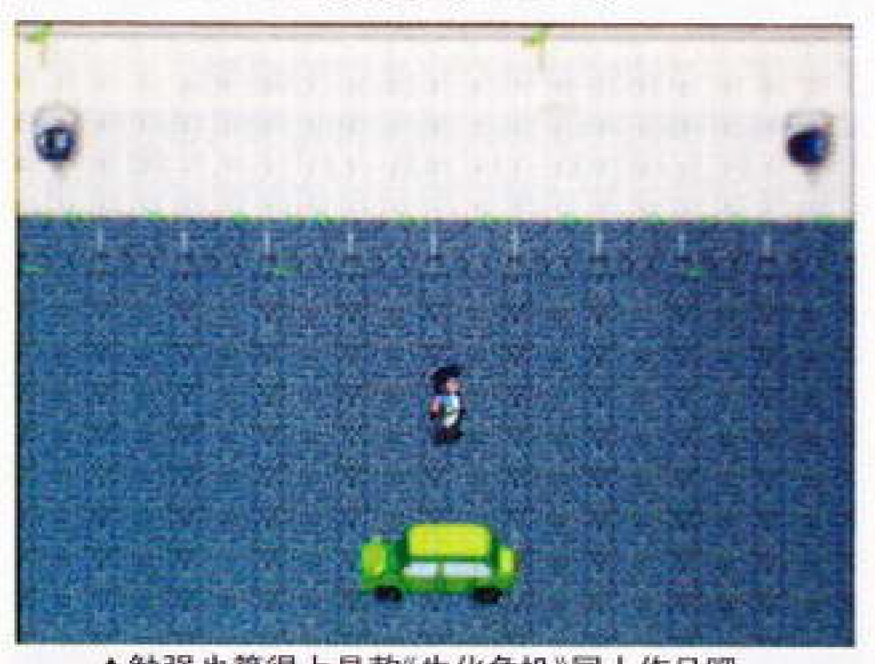
NEOGEO CDZ Emulator v0.4 beta 3

这款日本玩家开发的模拟器又开始了新的一轮更新，当然新版本依旧继承了对Eloader良好的兼容性，并可以直接通过模拟器退出返回到Emenu，看来作者在新版本中也是有意提高了对Eloader的支持度。支持Mame Plus！模拟器的Command List文件是这个版本的新特性，其实在运行游戏方面v0.3.2就已经堪称完美。

自制游戏

BIOHAZARD

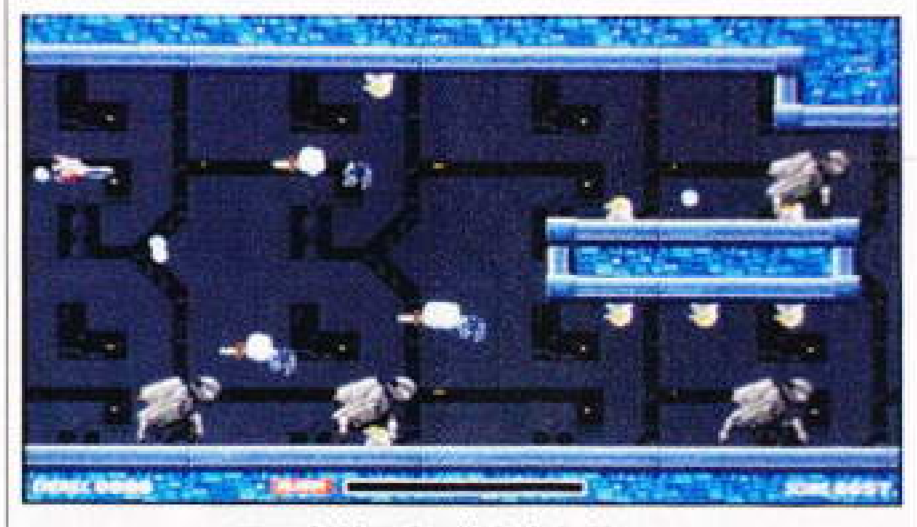
一款名为《生化危机》的2D射击小游戏，在Eloader下运行总是不停地读取记忆棒，而且读取过程中还会出现假死现象，支持游戏中L+R+Start三键返回Ememu。



▲勉强也算得上是款《生化危机》同人作品吧。

Last v0.01

一款制作精良的2D横板飞行射击游戏，有些《R-Type》的影子。可惜这个最初版只能玩一关，而且游戏中即使没有能量也不会Game Over。采用Eloader启动游戏后会提示无法定位某图片文件，这时按任意键确认依旧可以进入游戏，游戏支持L+R+Start三键返回Ememu，不过游戏中按Select键会直接导致死机。



▲画面和效果都非常出色的《Last》。

PSParty Beta

一款《马里奥聚会》的跟风之作——《PSParty》，游戏中集合了许多小游戏，而主角也都是PS家族的王牌选手，像《王国之心》中的索拉，洛克人、古惑狼、小恐龙斯派罗，并且未来还会还支持Wi-Fi多人游戏。在Eloader下运行没有任何问题，只是主菜单退出功能不可用，想退出只能按L+R+Start快捷键了。



▲整合了自制小游戏的PSParty。

Wario Mastermind v1.0

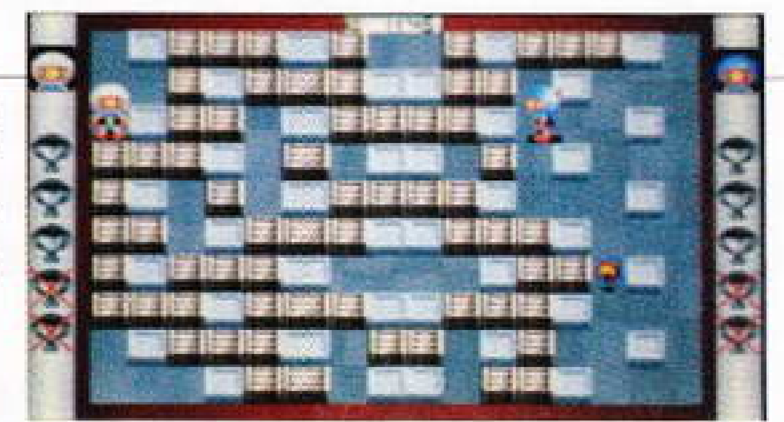
借着瓦里奥大叔的脸搞了个猜数字的小游戏，不过在Eloader下开启会出现闪屏现象，游戏开始后一切就恢复正常，而且支持L+R+Start三键退出游戏。



▲想不到在PSP上也能看到瓦里奥的邪恶笑容。

Bomberman Arena v0.8b

PSP的《炸弹人》官方游戏发售前，喜欢该系列的玩家不妨拿这款竞技场小游戏来解解闷。游戏还支持两人分别使用方向和功能键同时操作，在Eloader下运行没有任何问题，并且支持L+R+Start快捷键返回Emenu。



▶虽然只有竞技场模式的二人战，但炸弹人的物品要素确很齐全。

Dungeons

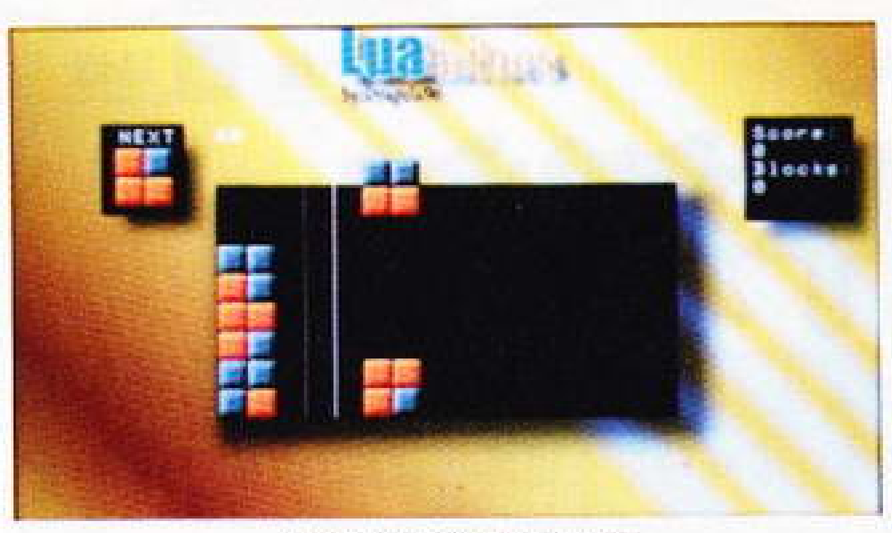
强大的3D FPS游戏引擎演示版本也能够在Eloader下启动了，开始进入游戏时虽然提示无法定位文件，但是运行起来却没有任何问题，还支持三键返回Emenu，看来Eloader v0.97开放的资源已经足够容纳小型3D游戏了。



▶一款标准的FPS游戏引擎，只是人物的手怎么是2D的？

Luamines v0.3.5

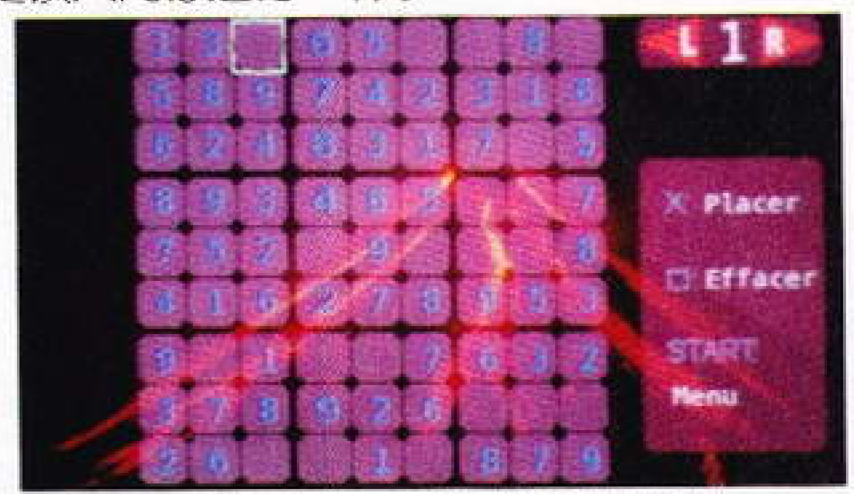
PSP上炒得火热的《Lumines》跟风小游戏，不过使用了Lua脚本编写，这个版本特意加入了对2.0以上系统的支持，在Eloader下可以通过Luaplayer v0.16成功运行。



▲怎么看怎么像Lumines。

Sudoku PSP

最近不知道吹得是哪阵风，一下子让《数独》这款古老的数字游戏流行了起来。这款由法国玩家制作的PSP版数独也采用了Lua脚本语言编写，在Eloader下运行Luaplayer v0.16就能成功启动这款游戏。不过游戏中记忆棒访问指示灯总是不停在亮，好像程序根本不是读入内存运行一样。



▲最近在各个掌机平台都很活跃的《数独》。

应用软件

PSPViewer v0.7

PSP上老牌看图软件在Eloader下终于可以运行了。这款软件可以在看图的同时听MP3，软件界面上的退出按钮也能正常地返回Emenu菜单。

eReader v1.0.5

由国内玩家开发的这款看书软件再一次更新，并分32位和16位两个版本发布。使用Eloader进入后可以正常阅读书籍、进行文件删除等高级操作，但对于2.0以上版本的机器，USB依旧无法开启，而且三键返回Emenu快捷键也会失效，想退出只有强行关机了。

Contacts v0.8

这款PSP上的通讯录用起来果然费劲，不支持中文暂且不说，光输入信息的繁琐程度就够人受的了。这款软件在Eloader下同样运行正常，使用三键组合快捷键退出正常。

Pspvnc v1.2.1

老牌PC遥控软件终于在v1.2.0版本开始支持Eloader，实现了除FW2.7以外所有版本PSP都能运行的完美效果。只是由于Eloader对于Wi-Fi网络开放度以及稳定性的限制，几乎所有使用Wi-Fi的软件都无法通过三键组合返回Emenu，每次退出时都只能强行关闭PSP电源了。

综评：

除以上介绍的软件以外，还有MinerPSP v1.1、Cargame v0.2、EjPSPREADER v0.8、Pspcap32 v1.0.8、PSPbeeb v1.0.5等数款自制软件能够在Eloader下启动，Eloader v0.97对新诞生的自制软件支持率基本达到80%以上。当然很多开发者都在将支持Eloader作为程序制作的一个标准和目标，从这一点可见Eloader对于PSP自制软件发展也产生了巨大影响。虽然硬件破解的步伐已经迈出，但还是希望Fanjita与Ditlew以及国内破解、开发者们不要停止软件破解的脚步，毕竟软件破解不论在成本还是在易用性和普及性上都要比硬件破解有更多优势。

玩转NDS

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

最近一直沉迷于《新超级马里奥兄弟》中，和朋友轮流通关，再次体会到童年时打机的乐趣。虽然现在NDSL和PSP的价格接近，但周围不少朋友受游戏的影响还是选择了NDSL。不过半个月来NDS软件方面依旧平淡无奇，下面一起看看最近的NDS的软件新闻。

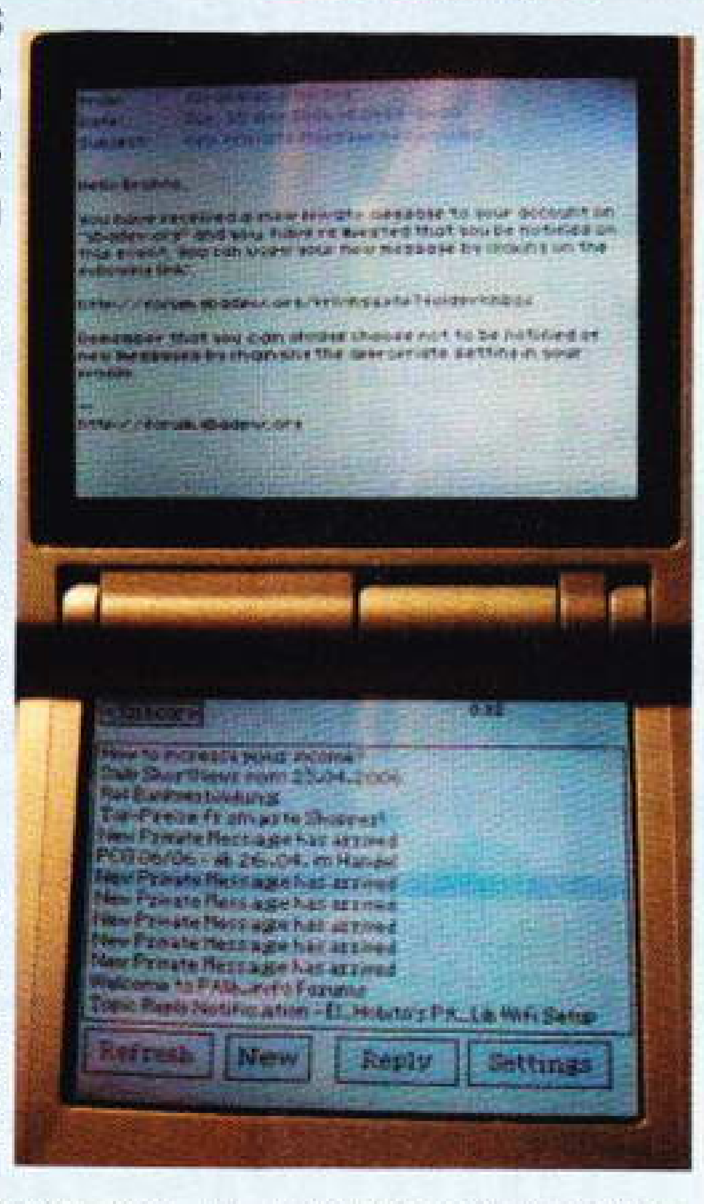
MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell在5月中旬推出V1.21+3、V1.21+4、V1.21+5、V1.21+6、V1.21+7、V1.21+8六个版本后，于5月21日开始向V1.3版迈进，发布V1.3 Beta测试版。其后MoonShell于5月23日推出V1.3正式版，5月29日推出V1.31 beta版。新版在global.ini中加入图片插件、时钟插件、隐藏项目的设置，加入MSPV40并被用于BMP、PNG、JPG、PSD图片浏览插件，Setup.exe中加入动态字库和扩展存储文件功能，加入图片缩略图功能，加入对EZFlash4烧录卡的支持等。V1.31 beta版下载地址为http://mdxonline.dyndns.org/resources/20060529_mshl131b.zip。



NDSMail新版公开

NDS用电子邮件程序NDSMail于5月24日推出V0.43版。新版加入对SC-SD的写入支持，修正Set-tings-stuff，改进feed支持，使用最新版的dswifi等。新版程序对SC-MiniSD的支持还有些问题，下载地址为http://bronto-online.de/ndsmail_prev.zip。



NDS用MSN Messenge发布



微软的MSN Messenge是非常流行的聊天软件，现在Kevinc将其移植到NDS上来。MSN Messenger for the DS是Kevinc开发的第二款NDS程序，该程序可以通过无线网络在NDS上同MSN Messenge网友进行聊天。下载地址为http://www.maxconsole.net/content_dwnl/Beup_R2.rar。

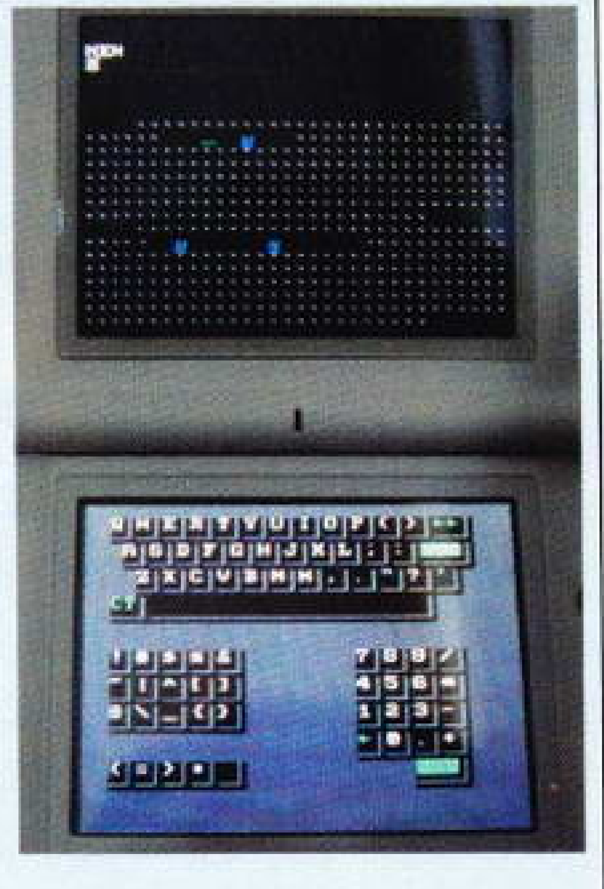
Virtual Game Maker新版公布

NDS用游戏关卡编辑器Virtual Game Maker于5月19日推出V0.29版。新版修正卷轴错误，所有地图文件都放在一个文件夹中，并加入FPS计数等。下载地址是http://perso.wanadoo.fr/Globoeil/VGMDS/Vgmds.zip。

NDS用网络收音机软件公开

使用DS Web Radio，你的NDS可以摇身一变成为收音机。DS Web Radio能够通过无线网络接收并播放广播节目。软件最新版是5月17日发布的V0.2版，下载地址是http://www.maxconsole.net/?mode=news&newsid=7323。

DSBasic新版公开



NDS上的Basic语言编程平台于5月25日推出V2.0版。新版修正了不少错误，并加入一些新命令。输入新程序前要运行NEW命令。程序下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=25550。

NDS用无线音乐软件推出



喜欢听音乐的朋友应该都知道Winamp的大名吧。作为电脑上非常优秀的音乐播放软件，Winamp有着众多拥护者。SylphAMP则是一款将Winamp与NDS结合起来的程序。使用SylphAMP，我们能够在NDS上通过无线网络聆听电脑中Winamp播放的音乐。使用时，首先要把Out_SylphAmp.dll文件拷贝到电脑Winamp程序的插件目录中，然后启动Winamp选择SylphAMP作为输出插件。接着在NDS上运行SylphAMP，配置好无线网络后就可以欣赏音乐了。SylphAMP最新版是5月24日推出的V0.02版，加入基本的UI，增加NDS端的播放列表，改善同步和声音延迟问题等。下载地址是http://www.sylphds.net/ev2/ds/sylphamp002.zip。

ScummVM DS新版推出



NDS用老式电脑游戏模拟器ScummVM DS在5月中旬发布V0.61版。新版加入MP3压缩支持，修正存档路径错误，改良触摸屏，修正闪存式烧录卡的读取错误，修正部分图像错误，修正Loom存储问题，修正另一个Loom声音错误等。新版软件下载地址为http://scummvm.drunkencoders.com/scummvmds0-61.zip。

DSOrganize新版发布

NDS用多功能软件DSOrganize于5月27日发布V1.90版。新版修正文本溢出错误，修正修改日历日期问题及计算器中的内存错误等等。下载地址为http://www.youngmx.com/ndsdev/DSOrganizeB1_9_Final.zip。

前些日子坐火车，拿出NDSL后被一MM笑为“插卡游戏机”。没办法，M3加NDSL的造型的确有点不协调。适合NDSL的烧录卡啊，快些到来吧。最后感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

文 月神侠 编 软饼干



战地指挥官
Field Commander
◆SOE◆SLG◆2006年5月23日◆美版
◆1～4人◆256KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上
PSP

《战地指挥官》详细流程攻略

《战地指挥官(Field Commander)》一再跳票之后终于发行了。本作是由Sony Online Entertainment(索尼网络娱乐)开发的一款回合制战略游戏，是SOE挑战任天堂"《超级大战争》系列"的作品。进入游戏后你可以发现，本作处处都有《超级大战争》的影子。喜欢"《AW》系列"的玩家应该很容易上手，在"《AW》系列"中的战术在此也通用。你可以使用步兵占领城市，这些城市每回合会带来固定的收入，用于建造新的军事单位。受损的部队放在占领的城市中，每回合会补充一定的HP。除了兵工厂可以建造陆军外，海军需要占领了码头后方可建造，空军需要有空军基地。兵种有燃料限制，雾战时有视野范围限制，部队能利用树林以及礁石进行隐蔽。甚至连部队的指挥官一样可以使用特殊能力，跟《超级大战争2》一样分2级。国外网站IGN对这个游戏的评价是"It's all very Command and Conquer-like"，一个类似《命令与征服》的游戏。在国外网友的讨论中也经常把本作跟《AW》、《C&C》拿来比较。

剧情简介

近未来的世界出现了隐秘的反政府武装Shadow Nation，他们以实现恐怖主义、鼓吹战争、进行黑市交易和征服世界为最终目标在世界各地不断发动各种军事行动。作为一名新上任的Advanced Tactical Legion for Allied Security（简称ATLAS）指挥官，你将率领由来自全世界各个国家的精锐师团组成的特殊部队，来对抗这个巨大的犯罪集团，粉碎他们的野心。ATLAS是联合国直属的秘密预备军，成立的目的是为了处理那些联合国成员国家无法独立应付甚至还不了解的恐怖主义军事活动。这支部队装备了来自超过50个国家的最高端的武器和装备。ATLAS一直被各国政府所隐瞒，他们一直处于媒体大众所看不见的地方暗中保卫各国人民的和平生活。从今天起，你也将属于这些无名英雄中的一员，祝你好运，ATLAS的新战地指挥官！





标题选项

Tutorial 教学模式 共分三个阶段，分别是陆、海、空三军兵种的作战指导。

Campaign 战役模式 本作的核心，所有隐藏要素都在这里获得，故事从这里开始。

Quick Battle快速战斗 从已经获得的地图、指挥官中进行选择后再进行挑战。

Versus联机对战 支持2～4人联机。Hot Swap是一机两人轮流对战；Ad hoc是近距离联机对战；Infrastructure是上网对战；ransmission Mode比较特殊，同样是上网对战，但不是即时对战，而是一方进行一回合后就可以结束等有时间再来继续，就像下象棋一样，走一步后你有事可以离开，随时可以回来继续。



Mission Creator 任务设计 可自己编辑战役，编好的战役可以上传供大家下载。

Extras附加功能 可以查看在战役模式中开启的隐藏要素、网上排名等。

Settings 游戏设置 调整音量、音效、删除存档等。

系统操作	
↑或↓	选择控制的师团
←或→	选择控制的指挥官
□	查看师团的资料，包括其特殊能力
△	查看指挥官的资料
○	取消／退回
×	确定／继续
Select	改变部队的颜色
Start	开始游戏



攻略提示

1 特殊工兵埋地雷、轻巡洋舰布海雷后我方部队踩上也会损伤的，取消的方法是让特殊工兵、轻巡洋舰踩过去。

2 因为地图是3D的，所以空军可以跟陆军或海军停在同一格上。

3 车辆无法穿过森林，必须将树木打倒才可以通过。



4 我军可以攻击城市来降低其带来的收入。

5 我方不需要的部队可以卖掉，空军要在空港卖，海军要在海港卖，陆军要在工厂卖。

6 只有两支都损伤的部队才可以合流，合流之后多出来的部队不会转换成资金进入我军金库，这点跟“《AW》系列”不同。

7 部队在城市上回复不消耗资金，在Dense City上每回合回复2HP，在Sparse City上每回合回复1HP，其他我方建筑每回合回复2HP。

8 本作的特殊能力不是按照指挥官来分，而是根据你所选择的师团来决定。

9 本作没有Hard模式，每战过后有评价简单，但没有评分。玩通战役模式一次后所有隐藏要素都开启了，没有更多的隐藏要素……

流程攻略



Mission 1 Distress Call

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：16×16
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt×3、Scout×2、Half-Track×1
我方初始建筑：Sparse City×2、Factory×1、Headquarters×1
敌方指挥官：Redclaw
敌方师团能力：Black Bears
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt×3、Scout×3、Half-Track×2
敌方初始建筑：Sparse City×1、Factory×1、Headquarters×1



攻略提示：女科学家Eve Heraldson被人抓走了，赶紧去营救她。第一关上手并不难，先抓紧抢占自己周围的城市和兵工厂，累计资金造半履带车，占领东北角的全部城市后就可以发起总攻了。

Mission 2 Unfortunate Son

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：16×10
我方初始资金：1000
我方初始部队：Grunt×2、Scout×1、Half-Track×1
我方初始建筑：无
敌方指挥官：Fragfest
敌方师团能力：Butchers
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt×6
敌方初始建筑：Dense City×3、Sparse City×1、Factory×1、Headquarters×1

攻略提示：将军的儿子James被绑架了，马上去救他！一开始我方处于劣势，不仅兵力少于敌方，还没有自己的工厂。好在敌军在第四



回合前都不会行动，赶紧去抢占工厂。占领后我方会增援两辆导弹车，利用远程武器优势配合近战部队向前推进吧！

Mission 3 Extraction Point

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：10×16
我方初始资金：0
我方初始部队：Grunt×4、Scout×2、Half-Track×6、Utility Helicopter×1、Rocket Launcher×1
我方初始建筑：无
敌方指挥官：Alacrity
敌方师团能力：Death Notices
敌方初始资金：0
敌方初始部队：Grunt×4、Special Ops×2、Half-Track×1、Rocket Launcher×1
敌方初始建筑：Dense City×2、Factory×2、Headquarters×1

攻略提示：原来将军的儿子被转移了，前往下一个目的地去救他。东边的桥上埋有地雷，建议让造价便宜的侦察车去踩，半履带车跟上开路。我方部队过桥后敌军会向中央合流，所以不必担心那辆导弹车。派兵去占领西南方敌军的城市可以切断其资金来源，避免敌军在后期从工厂出兵。



Mission 4 Imminent

胜利条件：占领敌军位于（11，1）方位的海港
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：14×12
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt×1、Special Ops×3、Half-Track×6
我方初始建筑：Dense City×1、Sparse City×3、Factory×2、Headquarters×1
敌方指挥官：Scavenger
敌方师团能力：Black Bears
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt×3、Special Ops×2、Scout×1、Tank×4
敌方初始建筑：无

攻略提示：虽然我军初期兵力占有优势，但是在我军东部敌军布置了两辆战最强兵种——坦克。按照提示需要利用特殊工兵在路上埋地雷对其造成损伤，其实直接用半履带车靠数量上的优势也可以跟它硬拼。之后我军增援三辆坦克，破坏树木挥师北上吧。敌军的另外二辆坦克会从西北角出现，集中兵力全灭敌军或者抢占海港都可以结束战斗。



Mission 5 Turf War

胜利条件：占领敌军位于（18，1）方位的工厂
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／雪天
地图尺寸：20×10
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt×3、Special Ops×1、

Scout × 5、Tank × 2、Gunship × 2
我方初始建筑：Airport × 1、Dense City × 2、Sparse City × 2、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Scavenger
敌方师团能力：Suppressors
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 3、Special Ops × 2、Tank × 2、Half—Track × 1
敌方初始建筑：Sparse City × 1、Factory × 3

攻略提示：一开始我军被森林挡住道路，破坏树木才能进军。通过森林后敌方会全军进攻。本关我方最大的优势就是拥有空军，迅速抢占地图中的工厂，占领敌方工厂或者敌全灭后结束战斗。



Mission 6 Sink or Swim

胜利条件：在敌方6艘运输船抵达目的地前将其全灭
失败条件：敌方任意一艘运输船抵达目的地
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：20 × 16
我方初始资金：8000
我方初始部队：Grunt × 2、Corvette × 4、Sub—marine × 6、Transport × 2
我方初始建筑：Dense City × 2、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Scavenger
敌方师团能力：Dead Lines
敌方初始资金：0
敌方初始部队：Corvette × 1、Submarine × 5、Transport × 6、Battleship × 1
敌方初始建筑：无

攻略提示：这一关以海战为主。那两个步兵让他们去占领空港和城市。地图东边我军的两艘轻巡洋舰负责步海雷阻止敌军运输船的通过。敌方拥有海军最强兵种战舰，应尽快用潜水艇去消灭它。潜水艇下潜之后耗油量大，运输船要及时跟上补充燃料。敌军的潜水艇用轻巡洋舰可轻松解决。



Mission 7 Fish in a Barrel

胜利条件：40回合内占领敌方总部或敌全灭
失败条件：超过40回合未能达成胜利条件
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：10 × 20
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Scout × 1、Rocket Launcher × 1
我方初始建筑：Sparse City × 3、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Whisper
敌方师团能力：Hitmen
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Sniper × 5、Half—Track × 2
敌方初始建筑：Dense City × 1、Sparse City × 2、Headquarters × 1

攻略提示：这关是雾战，而且敌军有狙击手，所以要步步为营。注意敌方的建筑旁边都有狙击手埋伏，多造廉价的侦察车和步兵，先去侦察狙击手的位置再用坦克开路。地图中央的工厂要好好利用。



Mission 8 Only the Good

胜利条件：保护我方总部30回合或敌全灭
失败条件：30回合内我方总部被占领或我军全灭
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：20 × 16
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 4、Special Ops × 2、Scout × 1、Half—Track × 3、Tank × 4、Truck × 2、Anti—Aircraft Gun × 2、Rocket Launcher × 1
我方初始建筑：Dense City × 1、Sparse City × 4、Factory × 3、Headquarters × 1
敌方指挥官：Patriarch
敌方师团能力：Vicious Pests
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 2、Scout × 1、Half—Track × 1、Tank × 1、Truck × 1、Rocket Launcher × 1、Tank—Buster × 3、Gunship × 2
敌方初始建筑：Airport × 1、Factory × 2、Headquarters × 1

攻略提示：我军总部遭到敌袭，赶紧回去救援！虽然看上去我军拥有的坦克众多，但是敌方有空军。特别是反坦克飞机，对坦克几乎是一炮一个，应该优先对付。两个特殊工兵在桥上埋地雷延缓敌方的进军。如果钱不够的话可以考虑卖掉半履带车。后期敌方会增援三辆坦克。



Mission 9 Gauntlet

胜利条件：我方运输卡车到达东边的总部
失败条件：我方运输卡车被消灭
天气状况：无雾／雨天
地图尺寸：26 × 10
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 4、Special Ops × 2、Anti—Aircraft Gun × 3、Rocket Launcher × 2、Supply Truck × 1
我方初始建筑：Headquarters × 1
敌方指挥官：Strike Zone
敌方师团能力：Talons
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 3、Scout × 1、Half—Track × 2、Utility Helicopter × 1、Tank—Buster × 2、Gunship × 3
敌方初始建筑：Dense City × 3、Sparse City × 1、Factory × 1、Airport × 1

攻略提示：我方运输卡车要尽快到达东边的总部，看似很近但是路上有森林挡路，要派特殊工兵去帮忙开路。敌方的空军很强，一开始要优先消灭反坦克飞机，之后的武装直升机也要全部消灭，否则任一敌空军部队都会对我方运输卡车造成伤害。其实好好利用防空炮再加S/L大法，完全可以把敌军全灭的。



Mission 10 Watchdog

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：20 × 20
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Transport × 2
我方初始建筑：Seaport × 2、Sparse City × 3、Factory × 2、Headquarters × 1
敌方指挥官：Aqualung
敌方师团能力：Flesh Rippers
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 2、Transport × 2
敌方初始建筑：Seaport × 2、Sparse City × 3、Factory × 2、Headquarters × 1

攻略提示：这关地图很大，敌我双方配置一样。需要优先抢占地图中小岛上的空港和海港，之后造潜水艇，扩大视野的同时又可以对

敌偷袭。运输船也要多造，既可以运兵又可以补充潜水艇的燃料。





Mission 11 Submission

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：16 × 16
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Special Ops × 1、Scout × 1、Half—Track × 1、Tank × 2
我方初始建筑：Dense City × 2、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Watchdog
敌方师团能力：Vicious Pests
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 2、Scout × 1、Tank × 3、Battleship × 1、Rocket Launcher × 1
敌方初始建筑：Dense City × 1、Sparse City × 1、Seaport × 1、Headquarters × 1

攻略提示：敌方的战舰攻击距离远且威力巨大，能对它造成伤害的只有我方的坦克，如果不想损失的话就多用S/L大法吧。敌方的坦克就靠我军特殊工兵埋地雷来阻挡了。占领地图上任一中立工厂时都可以在上面制造隐形坦克。这关我军默认的师团攻击力高，但是造价也高。敌军坦克跟炮舰被干掉之后就任我方鱼肉了。



Mission 12 Tackle

胜利条件：消灭敌方运输船
失败条件：敌方运输船抵达北方目的地
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：12 × 22
我方初始资金：10000
我方初始部队：Grunt × 1、Transport × 1、Battleship × 1、Rocket Launcher × 1、Submarine × 1
我方初始建筑：Dense City × 1、Sparse City × 1、Seaport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Watchdog
敌方师团能力：Vicious Pests
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Transport × 1、Battleship × 1、Corvette × 1、Submarine × 2
敌方初始建筑：无

攻略提示：敌军指挥官跑了，赶紧追上去，要在他的运输船到达北边的目的地前击沉它。这是场雾战，所以要好好利用潜水艇跟侦察车开阔的视野。我方的导弹车要运到北边海港下面一格守株待兔，再配合一辆侦察车就可以将敌军的运输船在这里截击了。不能一击必杀的话就多S/L吧。





Mission 13 Silenced Lies

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：18 × 10
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Tank × 1、Anti—Aircraft Gun × 1、Transport × 1、Battleship × 1
我方初始建筑：Factory × 1、Headquarters × 1

敌方指挥官：Necro
敌方师团能力：Creeping Doom
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 3、Scout × 1、Half-Track × 1、Tank × 1、Rocket Launcher × 1
敌方初始建筑：Dense City × 2、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1

攻略提示：敌军是以隐形兵种而闻名的师团，这关的狙击手很多。占领地图中央中立城市后，南方的森林会出现敌军的一辆隐形坦克和一名狙击手，要事先做好防范。剩下的就是资源抢夺战了，要小心敌军源源不断的狙击手，建议利用导弹车的远程攻击进行推进。



Mission 14 Breadcrumb

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：16 × 18
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Scout × 1、Tank × 1、Utility Helicopter × 1
我方初始建筑：Sparse City × 3、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Alacrity
敌方师团能力：Plague Bringers
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Scout × 1、Tank × 1、Anti-Aircraft Gun × 1
敌方初始建筑：Dense City × 2、Factory × 3、Headquarters × 1、Concussion Blast × 1

攻略提示：地图兵器Concussion Blast（震荡冲击波）在本关首次登场，每4回合填充满一次，被击中的部队该回合内无法行动。所幸这个兵器只能对付空军和士兵，所以一开始不急着发展空军，等到夺取了地图兵器后就可以出空军虐敌了。



Mission 15 Convoy

胜利条件：在敌方两辆运输卡车抵达目的地前将其全灭
失败条件：敌方任意一辆运输卡车抵达目的地
天气状况：有雾／雨天
地图尺寸：24 × 20
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 3、Gunship × 4、Stealth Fighter × 2、Utility Helicopter × 1
我方初始建筑：Sparse City × 3、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Alacrity
敌方师团能力：Death Notices
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Special Ops × 2、Scout × 3、Truck × 2、Gunship × 2
敌方初始建筑：Dense City × 1、Airport × 1



攻略提示：迷雾重重的一关，敌军的运输车位于地图中央的山谷内，每次游戏时的逃亡路线都是随机的。利用我方隐形战机的高移动力去侦察，再把武装直升机兵分两路去包抄。距离敌军目的地路上有个我军的步兵，作用是堵路。这关要特别注意空军的燃料补给，任何飞机燃料用尽就会自爆。

Mission 16 Clear Path

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：16 × 20
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 4、Scout × 2、Tank × 2、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 2、Gunship × 2
我方初始建筑：Dense City × 2、Sparse City × 2、Factory × 1、Airport × 1
敌方指挥官：Necro
敌方师团能力：Undertakers
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 4、Sniper × 2、Half-Track × 2、Tank × 2、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 1、Gunship × 2
敌方初始建筑：Sparse City × 1、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1、Napalm Strike × 1



攻略提示：新地图兵器Napalm Strike（凝固汽油弹）登场，每4回合补满一次，每次爆炸可在4 × 4的范围内逐渐扩散，在射程内的部队都会受损并且不能移动。地图兵器会根据我方坦克和导弹车的位置进行攻击，最好离这些部队远点以免被爆炸造成的火焰卷进去。在我军前进路上有森林挡路，不把树木铲平的话，我方的装甲师便无法前进。这关敌军的防空力量薄弱，可以优先考虑出空军。

Mission 17 AGL Zero

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：14 × 14
我方初始资金：0
我方初始部队：Grunt × 4、Sniper × 2、Scout × 2、Tank × 2、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 1、Gunship × 1、Utility Helicopter × 1
我方初始建筑：无
敌方指挥官：Scavenger
敌方师团能力：Thunder Stirkes
敌方初始资金：0
敌方初始部队：Grunt × 3、Tank × 3、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 2、Gunship × 2
敌方初始建筑：无

攻略提示：西北角有中立的地图兵器EMP Blast（电磁脉冲炮），赶紧去占领。将地图中央的中立城市占领后做为补给基地。和敌军交火时我方会增援两架反坦克飞机，记得防空炮要留着对付敌方的空军。



Mission 18 Blind Eye

胜利条件：占领敌方总部并将所有部队撤离小岛
失败条件：24回合内没能占领敌方总部
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：12 × 12
我方初始资金：0
我方初始部队：Grunt × 3、Special Ops × 5、Gunship × 2、Utility Helicopter × 2、Tank-Buster × 1



我方初始建筑：无
敌方指挥官：Redclaw
敌方师团能力：Bandits
敌方初始资金：0
敌方初始部队：Sniper × 3、Half-Track × 2、Anti-Aircraft Gun × 3、Rocket Launcher × 3
敌方初始建筑：Sparse City × 2、Headquarters × 1

攻略提示：堪称目前为止最难的一关，敌方的防空力量强大，又有远程优势，我方只有空军和步兵。千万不要硬冲，那只有死路一条。惟一的方法就是利用反坦克飞机灭掉敌方的导弹车，再利用特殊工兵埋地雷和远程火箭炮慢慢消耗敌方的陆军。本关我军默认的师团特殊力量是能在任意我军视野范围内空投两个步兵，利用其深入敌后。注意的是本关有时间限制，要在24回合内占领敌方总部并撤离中央的小岛，这时候运输机就派上用场了。

Mission 19 Relay

胜利条件：40回合内占领所有城市
失败条件：时间超过40回合
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：22 × 8
我方初始资金：0
我方初始部队：Grunt × 2、Special Ops × 3、Scout × 2、Tank × 1、Truck × 1、Rocket Launcher × 2、Gunship × 2、Tank-Buster × 1
我方初始建筑：无
敌方指挥官：Fragfest
敌方师团能力：Butchers
敌方初始资金：0
敌方初始部队：Grunt × 2、Special Ops × 1、Sniper × 1、Tank × 1、Anti-Aircraft Gun × 2、Rocket Launcher × 1、Corvette × 1、Battleship × 1
敌方初始建筑：Sparse City × 6、Factory × 1



攻略提示：狭长的地形，处处有埋伏。距我方最近的两座城市之间有一名狙击手，要优先解决，否则每次占领城市到一半都会被灭掉。敌方海上有一艘炮舰一艘轻巡洋舰，用空军消灭它们，不然每次进军都要被消耗大量兵力。我军占领第2座城市后敌军会在西岸增援两名特殊工兵和一名狙击手，记得留下兵力对付。

Mission 20 Make Way

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：18 × 20
我方初始资金：2000
我方初始部队：Sniper × 2、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 1
我方初始建筑：Dense City × 4、Factory × 2、Headquarters × 1
敌方指挥官：Necro
敌方师团能力：Plague Bringers
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Sniper × 2、Special Ops × 3、Scout × 1、Half-Track × 1、Concealed Tank × 2、Truck × 2、Rocket Launcher × 2、Tank-Buster × 1
敌方初始建筑：Dense City × 2、Airport × 1、Factory × 1



攻略提示：敌军在本关拥有隐形坦克和狙击手，最好步步为营。一开始要派遣两名狙击手越过森林去占领敌军的工厂和空港，切断敌军的增援。建议利用雾的掩护，引出敌方的部队，再一举歼灭。



Mission 21 Air Strike

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：有雾／晴天
地图尺寸：18 × 24
我方初始资金：12000
我方初始部队：Grunt × 3、Scout × 1、Gunship × 2
我方初始建筑：Dense City × 2、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Strike Zone
敌方师团能力：Hitmen
敌方初始资金：12000
敌方初始部队：Sniper × 1、Special Ops × 1、Anti-Aircraft Gun × 3、Rocket Launcher × 1、Tank-Buster × 1
敌方初始建筑：Dense City × 3、Factory × 3、Headquarters × 1、Air Strike × 1

攻略提示：敌方拥有地图武器 Air Strike，每 4 回合补满一次，攻击范围为一直线。这关的重点是要迅速抢占空港，利用空军配合陆军前进，要注意敌军路上的狙击手。



Mission 22 Eve's Study

胜利条件：占领位于（7，2）方位的城市
失败条件：时间超过 40 回合、我方总部被占领或者我军全灭
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：20 × 22
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Scout × 2、Tank × 2、Anti-Aircraft Gun × 2、Rocket Launcher × 1
我方初始建筑：Dense City × 3、Factory × 2、Headquarters × 1、Air Strike × 1
敌方指挥官：Necro
敌方师团能力：Black Bears
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Sniper × 2、Special Ops × 1、Scout × 2、Tank × 2、Concealed Tank × 2
敌方初始建筑：Dense City × 5、Airport × 1、Factory × 2、Headquarters × 1

攻略提示：由于目的地在小岛上，而只有敌军有空港，因此要全力夺取敌军的空港。敌方在空港周围布置了隐形坦克和狙击手，先用侦察车去探路。由于我方拥有地图武器，要善于利用。在我军占领了空港后，敌方的小岛附近会出现防空炮，记得造防坦克飞机护航。



Mission 23 Hazy Forecast

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：20 × 12
我方初始资金：10000
我方初始部队：Grunt × 1、Special Ops × 1、Scout × 2、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 1、Stealth Fighter × 1、Utility Helicopter × 1
我方初始建筑：Dense City × 3、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Chameleon
敌方师团能力：Undertakers
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 1、Scout × 1、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 1、Super Concealed Tank × 1、Stealth Fighter × 1
敌方初始建筑：Dense City × 4、Airport × 1、



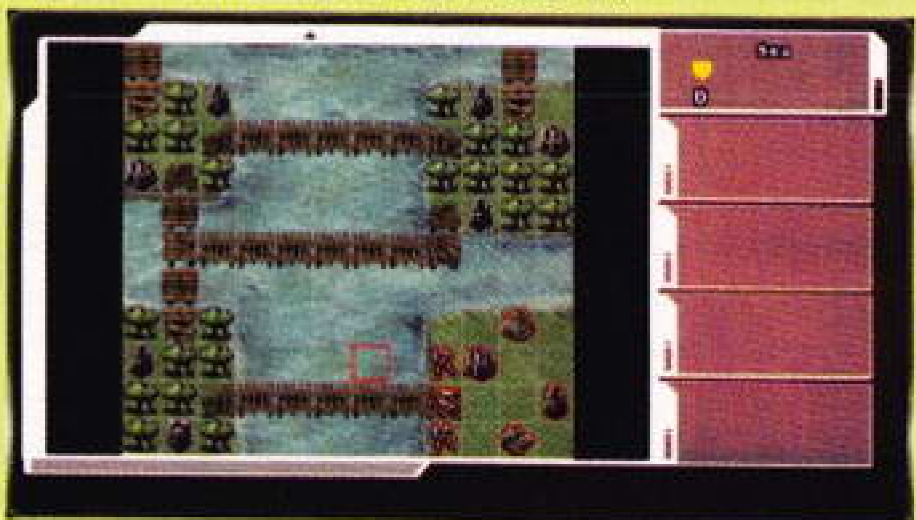
Factory × 1、Headquarters × 1

攻略提示：本关敌军有一辆恐怖的超级隐形坦克，我方部队无法对其造成伤害，拥有超远射程、无限弹药无限燃料。惟一的方法就是按照剧情提示，先去占领敌总部西方的城市救出我方的指挥官，然后占领敌方东北角的工厂。此时我军会增援1架超级隐形飞机，这是惟一能对敌方的超级隐形坦克造成伤害的兵种。

Mission 24 Cloaked

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：无雾／晴天
地图尺寸：12 × 20
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 2、Scout × 1
我方初始建筑：Dense City × 1、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1
敌方指挥官：Whisper
敌方师团能力：Iron Knight
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 2、Scout × 1
敌方初始建筑：Dense City × 2、Airport × 1、Factory × 1、Headquarters × 1

攻略提示：本关树木很多，陆军无法发挥实力，因此我军主力应为空军跟步兵。初期抢夺地盘是最重要的，有了足够的资金之后再造空军。地图西南角的地图兵器是我军手中的有力王牌，应用其去骚扰敌军。



Mission 25 A City Will Fall

胜利条件：敌全灭或占领敌总部
失败条件：我方全灭或总部被占领
天气状况：有雾／晴天



地图尺寸：20 × 14
我方初始资金：2000
我方初始部队：Special Ops × 1、Sniper × 1、Scout × 1、Half-Track × 1、Anti-Aircraft Gun × 1、Gunship × 2
我方初始建筑：Dense City × 2、Factory × 2、Headquarters × 1
敌方指挥官：Fragfest
敌方师团能力：Dead Lines
敌方初始资金：2000
敌方初始部队：Grunt × 1、Special Ops × 1、Scout × 2、Half-Track × 1、Tank × 1、Anti-Aircraft Gun × 1、Rocket Launcher × 1、Gunship × 2
敌方初始建筑：Dense City × 2、Airport × 1、Factory × 2、Headquarters × 1

攻略提示：一开始要利用侦察车把我军的步兵送往北方，抢占地图兵器。善加利用迷雾跟沼泽地消耗燃料快的特点，只用特殊工兵就可以抵挡敌军的陆军。不要孤军深入，应用坦克开路远程武器在后配合空军步步推进。19回合我军会在地图中央的湖泊增援一艘炮舰，与其配合一举夺取敌军的工厂。

Mission 26 Chasing the

胜利条件：在敌方两艘运输船抵达目的地前将其全灭
失败条件：敌方任意一运输船抵达目的地
天气状况：无雾／雨天
地图尺寸：30 × 14
我方初始资金：2000
我方初始部队：Grunt × 3、Utility Helicopter × 2、Gunship × 3、Corvette × 3、Transport × 1
我方初始建筑：无
敌方指挥官：Aqualung
敌方师团能力：Plunderers
敌方初始资金：2000

敌方初始部队：Corvette × 7、Transport × 2、Submarine × 2、Gunship × 2、Tank—Buster × 2、Stealth Fighter × 2

敌方初始建筑：无



攻略提示：难度相当大的一关，我方资金来源缺乏，敌我实力差距很大。应当放弃地图中央的工厂、北方的空港和海港，需要占领的是南方的工厂和中央的地图兵器。我方部队要集结在一起，集中消灭敌军的隐形战机，然后是反坦克飞机。等资金足够了就造导弹车，用来截击敌军的运输船。利用礁石的地利，边打边退，消灭敌军运输船就可以了。

Mission 27 Downpour

胜利条件：摧毁敌军的天气控制装置

失败条件：我方全灭或总部被占领

天气状况：无雾／晴天

地图尺寸：30 × 20

我方初始资金：2000

我方初始部队：Special Ops × 2、Scout × 2、Tank × 2、Concealed Tank × 2、Rocket Launcher × 2、Corvette x 2

我方初始建筑：Dense City × 2、Seaport × 2、Factory × 2、Headquart ers × 1

敌方指挥官：Patriarch

敌方师团能力：Section 8s

敌方初始资金：22000

敌方初始部队：Grunt × 2、Scout × 2、Half—Track × 1、Tank × 2、Concealed Tank × 1、Rocket Launcher × 4、Gunship × 2、Submarine × 4

敌方初始建筑：Dense City × 6、Airport × 2、Seaport × 2、Factory × 4、Headquarters × 1、Weather Machine × 1

攻略提示：最后一关反而容易多了，我军的初始配置完全可以压倒敌军。第二回合我军会在树林中增援两名狙击手，有利于我方推进。敌军的天气控制机一到达东南角的小岛就会开始运作，天气会以雨、雪、晴的顺序进行变化。我方占领了地图中央的地图兵器卫星炮后就可以去破坏它了，注意其周围有隐形坦克把守。天气控制机的防御力很高，只能慢慢打，反正是最后一关了，有什么兵器全上吧，



兵种资料（前为主武器数值，后为副武器数值）

兵种	中文名称	弹药	燃料	射程	视野	移动力
Grunt	步兵	∞	∞	1	2	3
Special Ops	特殊工兵	5/∞	∞	2～3/1	2	3
Sniper	狙击手	∞/5	∞	1/2～3	2	3
Scout	侦察车	∞	80	1	5	8
Truck	运输卡车	—	∞	—	3	6
Half—Track	半履带车	8/∞	60	1/1	3	6
Tank	坦克	8/∞	50	1/1	1	5
Rocket Launcher	导弹车	5	50	2～4	2	5
Concealed Tank	隐形坦克	8/5	50	1/2～4	1	5
Anti—Aircraft Gun	防空炮	8	70	1	3	5
Submarine	潜水艇	5	40	1	5	5
Transport	运输船	—	∞	—	1	6
Corvette	轻巡洋舰	∞/8	50	1/1	3	6
Battleship	战舰	8	40	2～6	2	5
Utility Helicopter	运输直升机	—	50	—	3	6
Gunship	武装直升机	8/∞	50	1	3	6
Tank—Buster	对坦克飞机	8/∞	60	1/1	2	7
Stealth Fighter	隐形战机	8	70	1	5	9

师团资料

师团名称 Clean Sharks

基本能力：步兵攻防增强但是移动力下降，发动二级能力后相当恐怖，步兵甚至能跟坦克正面交锋。



一级能力：Paratroopers（伞兵），在我方视野范围内的陆地上空降两名步兵。

二级能力：Manual Labor（手工劳动），一回合内我方步兵伤害值+3。

师团名称 Clean Kills

基本能力：陆军加强，移动力提高，但是燃料消耗大，记得要配合运输卡车补给 。



一级能力：Ace（王牌），降低敌任一目标 5HP

二级能力：Metal Rain(金属雨)，所有4格范围内敌军单位损失3HP，但是不能摧毁敌方单位。

师团名称 Conquerors

基本能力：所有车辆威力提升，但是空军和步兵攻防下降。



一级能力：Trample（践踏），一回合内我方车辆移动力+2，伤害值+10%。

二级能力：Hit and Run（追跑），一回合内我方车辆移动力2倍，伤害值+25%。

师团名称 Regulars

基本能力：没有任何缺点也没有优点，能力平均的师团。



一级能力：Unsung Heroes（未颂英雄），一回合内我方伤害值和防御值+15%。

二级能力：Rallying Cry（长啸），一回合内我方伤害值和防御值+25%。

师团名称 Fire's Reign

基本能力：攻击力大幅上升的同时防御下降，适合强攻。



一级能力：Battle Rage（狂怒），我方全员基本攻击力上升25%。

二级能力：Blinding Fury（狂暴），我方全员基本攻击力上升50%，但是地形防御值取消。

师团名称 Deep Freezers

基本能力：防御力大幅上升的同时攻击下降，适合防御战。

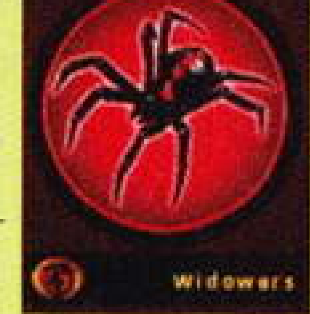


一级能力：Emergency Supplies（紧急补给），我方全员回复2HP。

二级能力：Field Craft（战地工艺），我方全员回复4HP，一回合内防御力提升20%。

师团名称 Widowers

基本能力：陆军最强的师团，但是兵器造价贵。



一级能力：Repair（修理），一回合内所有陆军单位恢复2HP，移动力上升1。

二级能力：Overhaul（检查），一回合内所有陆军单位恢复4HP，移动力上升2。

师团名称 Killing Depths

基本能力：海战最强的师团，但是陆军威力下降，适合海战。



一级能力：Rogue Wave（巨浪），一回合内所有海军部队移动力+1，轻巡洋舰伤害值上升20%，其余海陆空部队伤害值上升15%。

二级能力：Perilous Seas（深海），一回合内所有海军部队移动力+1，战舰射程+1，其余海陆空部队伤害值上升15%。

师团名称 Fighting Vipers

基本能力：空战最强的师团，但是燃料消耗较快，要配合运输单位补给。



一级能力：Guarding the Skies（守卫天空），一回合内所有空军部队伤害值+30%，其余部队+15%。

二级能力：Air Strike（空袭），一回合内所有空军部队伤害值+40%，其余部队+15%，

师团名称 Storm Riders

基本能力：海军攻防上升，视野也随之上升，最适合对付敌方的隐形部队。



一级能力：Thermal Optics（光热），我军视野内的敌隐形部队全被发现，同时对敌伤害值+15%。

二级能力：Eye in the Sky（天眼），敌方全部隐形部队发现，同时对敌伤害值+25%。

师团名称 Voodoos

基本能力：隐形部队的攻击力上升，空军较弱，特殊能力比较有趣，可以召唤隐形部队。



一级能力：Revenant（幽灵），在我军视野范围内出现1辆隐形坦克，遭到敌攻击立即消失。

二级能力：From Beyond the Grave（破墓而出），出现3辆隐形坦克，攻击它们的敌军会立即耗尽弹药。

师团名称 Long Shots

基本能力：移动力上升但是视野范围变小。



一级能力：Nitro Boost（硝基推进），一回合内我方指定部队移动力提升1倍。

二级能力：Encouragement（鼓励），一回合内我方全员移动力提升1倍。

师团名称 Ragtags

基本能力：所有部队造价下降，但是没有地形防御效果。



一级能力：Gang Up（聚集），敌方被我我军攻击时，除了第一个外之后每个攻击该敌方的我军部队伤害值+30%。

二级能力：Militia（民兵），我方所有空旷城市中出现HP为7的步兵。

师团名称 Tricksters

基本能力：所有间接攻击部队射程增加，隐形部队防御力上升，但是步兵占领城市速度下降。

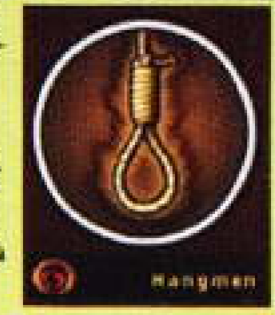


一级能力：Long Shot（远射），我方全部间接攻击部队射程+1，伤害值+20%，其余部队伤害值+15%。

二级能力：Run and Gun（追击），我方全部间接攻击部队可以移动后再攻击，其余部队伤害值+25%。

师团名称 Hangmen

基本能力：士兵占领城市的速度加快，但是视野下降。



一级能力：Mine Field（雷区），所有的士兵都可以埋地雷，我军全员伤害值+10%。

二级能力：Satchel Charges（炸药包），我军埋下的地雷立即爆炸，对周围的单位造成7HP的伤害。

师团名称 Foxholes

基本能力：地形防御值上升，部队在城市上的回复速度加快，但是对空、对隐形部队防御力下降。



一级能力：Home-Sweet-Home（美家），在我方城市上的部队回复全部HP并+20%防御值，对敌伤害值+15%。

二级能力：Filler Up（填装），指定的一个我方城市3×3格范围内的部队回复全部燃料、弹药，并且+3HP、30%防御力、10%攻击力。

师团名称 Haunting Wills



基本能力： 我方隐形部队和间接攻击部队能力上升，但是对敌方步兵攻击和地雷水雷防御下降。

一级能力： Blackjack（黑杰克），指定任意敌一部队停止行动一回合，同时我军伤害值+15%。

二级能力： Shell Shock（炮弹休克），指定5×5格范围内敌军停止行动一回合。

师团名称 Swarming Wasps



基本能力： 部队造价便宜，但是地形防御效果削弱，步兵占领城市速度变慢，特殊能力恐怖，自杀专用部队。

一级能力： Eject（驱逐），指定一我方空军自暴，对在其格子上的部队一击必杀，对周围4格的部队造成75%的伤害，该空军的驾驶员会以5HP的步兵形态出现在地图上。

二级能力： Double Shot（双重射击），两架HP未满的隐形飞机出现在我方总部附近，同时空军攻击力+30%。

师团名称 Black Bears



基本能力： 没有任何缺点也没有优点，能力平均的师团。

一级能力： Relentless Pursuit（无情追击），一回值和防御值+15%。

二级能力： Lust for Victory（胜利欲望），一回合内我方……

师团名称 Blind Bulls



基本能力： 士兵占领城市的速度加快，但是视野下降。

一级能力： Standard-Issue Mines（埋雷），所有的士兵都可以埋地雷，我军全员伤害值+10%。

二级能力： Detonation Control（爆炸控制），我军埋下的地雷立即爆炸，最周围的单位造成7HP的伤害。

师团名称 Butchers



基本能力： 步兵攻防增强但是移动力下降，发动二级能力后相当恐怖，步兵甚至能跟坦克正面交锋。

一级能力： Free Fall（自由降落），在我方视野范围内的陆地上空降两名步兵。

二级能力： Dying Fight（垂死挣扎），一回合内我方步兵伤害值+3。

师团名称 Undertakers

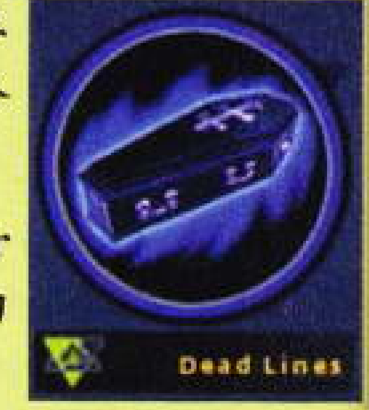


基本能力： 攻击力大幅上升的同时防御下降，适合强攻。

一级能力： Precise Strike（精确攻击），我方全员基本攻击力上升25%。

二级能力： Coroner's Incision（验尸官的切口），我方全员基本攻击力上升50%，但是地形防御值取消。

师团名称 Dead Lines



基本能力： 防御力大幅上升的同时攻击下降，适合防御战。

一级能力： Spoils of War（战争破坏），我方全员回复2HP。

二级能力： Raid（奇袭），我方全员回复4HP，一回合内防御力提升20%。

师团名称 Iron Knights



基本能力： 陆军最强的师团，但是造价上涨。

一级能力： Privileged Repairs（特别维修），一回合内所有陆军单位恢复2HP，移动力上升1。

二级能力： The Clerics（传教士），一回合内所有陆军单位恢复4HP，移动力上升2。

师团名称 Flesh Rippers



基本能力: 海战最强的师团，但是陆军威力下降，适合海战。

一级能力: Infernal Sky（恶魔天空），一回合内所有海军部队移动力+1，轻巡洋舰伤害值上升20%，其余海陆空部队伤害值上升15%。

二级能力: Battleships of Death（死亡战舰），一回合内所有海军部队移动力+1，战舰射程+1，其余海陆空部队伤害值上升15%。

师团名称 Talons



基本能力: 空战最强的师团，但是燃料消耗加快，要配合运输单位补给。

一级能力: Talon Strike（爪袭），一回合内所有空军部队伤害值+30%，其余部队+15%。

二级能力: Expert Manoeuvring （专家部署），一回合内所有空军部队伤害值+40%，其余部队+15%，同时对敌方空军防御力+30%。

师团名称 Plunderers



基本能力: 海军攻防上升，视野也随之上升，最适合对付敌方的隐形部队。

一级能力: Coercion（强迫），我军视野内的敌隐形部队全被发现，同时对敌伤害值+15%。

二级能力: Sea Flare（海之光），敌方全部隐形部队发现，同时对敌伤害值+25%。

师团名称 Suppressors

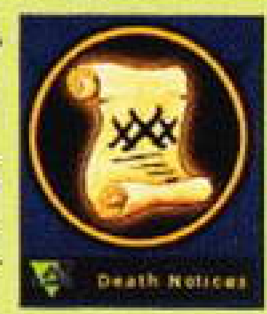


基本能力: 隐形部队的攻击力上升，空军较弱，特殊能力比较有趣，可以召唤隐形部队。

一级能力: Hand of the Dead（掌握死亡），在我军视野范围内出现1辆隐形坦克，遭到敌攻击立即消失。

二级能力: Force of Suppression（武力镇压），出现3辆隐形坦克，攻击它们的敌军会立即耗尽弹药。

师团名称 Death Notices



基本能力: 移动力上升但是视野范围变小。

一级能力: : Death Rush（死亡突袭），一回合内我方指定部队移动力提升1倍。

二级能力: Death Blitz（死亡闪电战），一回合内我方全员移动力提升1倍。

师团名称 Vicious Pests



基本能力: 所有部队造价下降，但是没有地形防御效果。

一级能力: Wolf Pack（狼袭），敌方被我我军攻击时，除了第一个外之后每个攻击该敌方的我军部队伤害值+30%。

二级能力: Servitude（惩役），敌方被我我军攻击时，除了第一个外之后每个攻击该敌方的我军部队伤害值+30%。

师团名称 Hitmen



基本能力: 所有间接攻击部队射程增加，隐形部队防御力上升，但是步兵占领城市速度下降。

一级能力: Hawkeye（衣阿华州），我方全部间接攻击部队射程+1，伤害值+20%，其余部队伤害值+15%。

二级能力: Calculated Attack（精确打击），我方全部间接攻击部队可以移动后再攻击，其余部队伤害值+25%。

师团名称 Section 8s



基本能力: 地形防御值上升，部队在城市上的回复速度加快，但是对空、对隐形部队防御力下降。

一级能力: Urban Warfare（城市内战），在我方城市上的部队回复全部HP并+20%防御值，对敌伤害值+15%。

二级能力: Guerrilla Tactics（游击战术），指定的一个我方城市3 x 3格范围内的部队回复全部燃料、弹药，并且+3HP、30%防御力、10%攻击力。

师团名称 Creeping Doom

基本能力：我方隐形部队跟间接攻击部队能力上升，但是对敌方步兵攻击和地雷水雷防御下降。



一级能力：Shock Trap（震动圈套），指定任意敌一部队停止行动一回合，同时我军伤害值+15%。

二级能力：Shock Mortar（震动灰泥），指定5×5格范围内敌军停止行动一回合。

师团名称 Plague Bringers

基本能力：陆军加强，移动力提高，但是燃料消耗大，记得要配合运输卡车补给。



一级能力：Poison Gas（毒气），降低敌任一目标5HP。

二级能力：Chemical Rain（化学雨），所有4格范围内敌军单位损失3HP，但是不能摧毁敌方单位。

师团名称 Thunder Strikes

基本能力：部队造价便宜，但是地形防御效果削弱，步兵占领城市速度变慢，特殊能力恐怖，自杀专用部队。



一级能力：Kamikaze（神风敢死队），指定一我方空军自爆。对在其格子上的部队一击必杀，对周围4格的部队造成75%的伤害，该空军的驾驶员会以5HP的步兵形态出现在地图上。

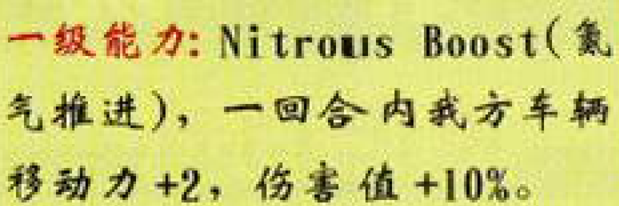
二级能力：Reinforcements（援军），两架HP未满的隐形飞机出现在我方总部附近，同时空军攻击力+30%。

师团名称 Bandits

基本能力：所有车辆威力提升，但是空军和步兵攻防下降。



一级能力：Nitrous Boost（氮气推进），一回合内我方车辆移动力+2，伤害值+10%。



二级能力：Field Scouting（战地侦察），一回合内我方车辆移动力2倍，伤害值+25%。

总评

借助PSP强大的机能，这种类型的战略游戏以3D的形式表现得非常完美：平时是以俯视的镜头进行全局战斗，到了两个兵种短兵相接时就切换至类似“《火焰纹章》系列”的兵种特写的攻击动画。本作中所有人物出现时的字幕全都有真人语音配合。此外战斗时无论是选择兵种听到的报告声还是士兵阵亡的哀嚎声都非常逼真，很有军事游戏特有的临场感。值得一提的是各兵种被消灭时的动画都不一样：士兵是喷着血蜷缩着身子渐渐倒下；车辆是燃烧后爆炸，碎片分飞；飞机是拖着尾烟落地坠毁；船只则是爆炸后下沉。本作可以通过Ad hoc或者infrastructure模式联机对战甚至一机对战，还可以自创任务，将其上传到网上与其他玩家分享。SOE的官方网站将会记录网络战斗数据排名，包括玩家的输赢记录以及最流行的用户自创地图。

虽然《战地指挥官》的游戏感觉会让玩家觉得是在玩一个《AW》+《C&C》的游戏，但是本作拥有与这两个系列不同的特征。在国外论坛瞎转的时候发现到处都是“《AW》系列”的支持者和这一作的支持者互相争辩模仿抄袭问题。此外绝大多数人关心的都是上网对战，关于如何在网上对战、哪些玩家网上对战时很强、世界排名是多少的话题最多……看来NDS的“《AW》系列”下一作再不对应Wi-Fi的话，任天堂会被Fans的口水淹死。

总的来说，这款《战地指挥官》可以说没有辜负我们的期待，这样高品质的作品即使再多等一两个月也完全值得。实际游戏的画面效果比起2005年10月份刚公布的时候进步了很多。虽然有一些瑕疵，例如敌军AI太低、游戏节奏过慢、师团力量重复等等。也许SOE是在为了《Field Commander 2》做准备，不管如何，本作堪称目前PSP上最强的回合战略游戏，强烈推荐！

《大战略DS》详尽攻略

文 掌机王阳光学员 Nebel 编 马修



使用真实兵器，反映战争的真实感，这是"《大战略》系列"游戏最大的魅力。虚拟的中东战火在PSP平台弥漫过后又登陆了NDS。本作中，玩家依然要扮演无国籍的雇佣兵军团"WildGeese"(ワイルドギース)，在虚拟的IQ国爆发内战之际，WildGeese同时受到了政府军和叛乱军两方的邀请，玩家的选择关系着IQ国未来的方向，更有可能关系着世界的和平。作为WildGeese的指挥者，你会如何选择？

大战略DS
大战略DS
◆Genki◆SLG◆2006年5月25日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

系统部分

操作方式



游戏使用传统的控制方式，十字键控制方向，A为确定，B为取消，Y键为察看地形及部队的资料，L、R键为跳转到下一个单位，START为显示本关任务、敌我力量对比等情况，SELECT键是对调上下屏，画面在下屏时可以用触控笔操作；不想用触控笔操作的玩家可以将战场调至上屏，这样看起来会比较舒服。

主菜单

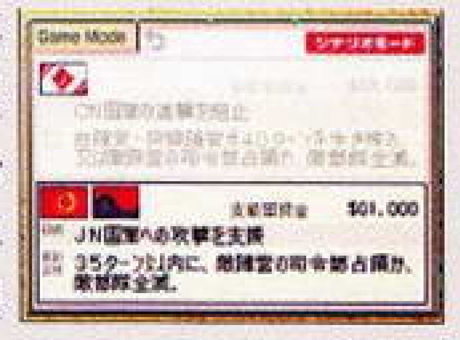


Game Mode	选择游戏模式
System	读取存储进度以及游戏的各种设置
Data Base	游戏中登场的兵器图鉴
Wireless Mode	无线联机对战，支持二人对战

◀各国真实兵器的资料、上屏有兵器的图片。

游戏模式介绍

● シナリオモード ●



战役模式，按照游戏设定的虚拟剧本流程进行游戏。每一关开始时，玩家需要在两个阵营中选择和一方结为盟友攻打另一方。这个选择除了影响本关的战况外也会影响流程的路线。

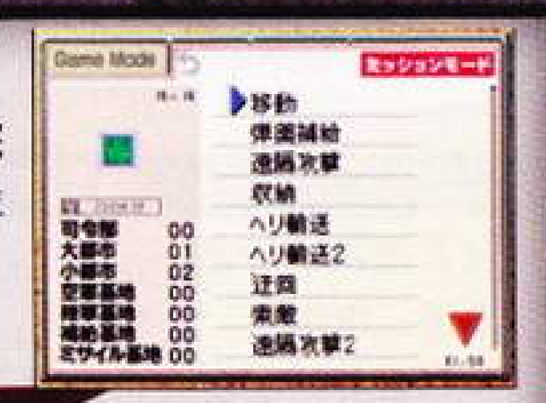
● フリーモード ●

与AI展开的对战，可以自由选择国家、资金和结盟方式。随着战役模式的进行，可选择的地图会越来越多。

Game Mode			フリーモード
BLUE	RED	GREEN	YELLOW
JN国	IQ国	RS国	UA国
PLAYER	COM	COM	COM
$010,000	$010,000	$010,000	$010,000
A陣営	B陣営	A陣営	A陣営
決定			次へ

● ミッションモード ●

类似于“《机战》系列”的残局关，用来锻炼玩家的战术及技巧，完成后可以获得一些隐藏兵器。在挑战战役模式前可以先在这里熟悉游戏的玩法。



地图图例

	补给基地	能容纳3个陆军、空军单位，下回合开始时能完全补充HP、燃料与弹药。
	大都市	每天提供1000的收入。
	小城市	每天提供500元的收入。
	陆军基地	可以生产、维修、补给和容纳5个陆军单位。
	空军基地	可以生产、维修、补给和容纳5个空军单位。
	司令部	每天提供2000的收入，如果被占领则立刻失败。

游戏玩法

和很多回合制策略游戏不同，《大战略DS》的战斗与生产是分开进行的。玩家的每个回合分为两部分，首先是行动阶段，玩家调动部队与敌人交火、完成建筑的占领等；在行动阶段选择结束后进入生产阶段，这时所有城市为部队提供资金，然后玩家进行生产。要注意的是在本回合刚刚占领的陆军或空军基地也是可以立刻生产的，在占领前线的基地时要立刻生产才能站稳脚步。

兵器进化

游戏中的部队有经验值的概念，累积到一定程度部队就会进化为新的兵种，同时也能购买新兵种。



▲自走炮的进化过程：M109A2 自走榴弹炮→M109A4 自走榴弹炮→M109A6 Prdn。

武器的开发和生产

游戏中的敌人和盟友只能生产自己国家的兵器，像15话中的四方为UA国军，玩家，两个IQ国军，这两个IQ国都只会生产IQ国的兵器，不会生产其他的。而我方只要在游戏中曾经消灭过某种兵器，在后来的关卡中就可以直接生产，很多强力的兵器都用这种方法入手。

系统部分

第一话：崛起

政府军

友军部队：IQ国

资金：3000

胜利条件：生存25回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：反乱之炎

胜利分支：离返

作为游戏的第一关，用来上手的话难度显得有点高。不过既然只要求在25回合内生存，就不用太注重进攻。首先强占下自己基地周围的两个小城市，再用运输车搭载步兵去占领地图中间的大城市和补给基地。之后就可以安心构筑一下家中的防线了。用几辆主力战车守住右边河流的断口，再用几个自走炮在后方支援，很轻松就可以坚持25回合。如果对自己的战术有自信，可以开局就用移动力较高的步兵战车和运输车冲上前消强占陆军基地的敌军士兵，再组织战车驱逐车和自走炮向敌人基地推

进，可以很快攻入敌人的基地。

叛乱军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：25回合内占领占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：反乱之炎
胜利分支：离返

与叛军联手时战斗的难度会高一些。敌人的司令部和我方基地间有大片的沙丘阻隔，绕道而行的话又会消耗大量的燃料。敌人会在司令部附近集结大量的远程单位，很难攻进去。不过我方可以大量生产造价较低、防御较高的自走炮，加上运输车、步兵和补给车，越过沙漠缓慢向上方推进。敌人看到我方的自走炮，一般都会用攻防都很低的步兵战车和战车驱逐车来抵抗，注意及时合流受损的单位和补给弹药，利用运输车较长的移动距离运送步兵占领敌军司令部即可过关。

第二话：反乱之炎

政府军

友军部队：IQ国
资金：3000
胜利条件：生存25回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：无
胜利分支：离返

虽然开局时敌人的部队很多，占据的面积也很大，左上方的空军基地也会很快被占领。但是敌人资金比较有限。如果我方强占了地图中间的城市和陆军基地后，敌人有限的收入便无法同时顾及空军和陆军同时生产。在地图中央的陆军基地中生产一些便宜的步兵战车，和友军一起吸引敌人空军的火力，左下强攻敌人基地，看准时机占领敌军司令部就能顺利拿下。

叛乱军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：25回合内占领占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：无
胜利分支：离返

敌人所处的位置易守难攻，仅有几座小桥通向敌人基地，不过敌军守卫在桥头的部队很少会越过桥去攻击我方。我方要做的就是迅速占领地图中央的陆军基地，生产少量的战车驱逐车和大量的自走炮，用战车驱逐车堵好桥头，将自走炮沿岸一字排开，大肆轰炸一番就能解决桥头的防守部队。而且友军不会急于去占领左上方的空军基地，我方可以分出一辆运输车载着步兵前去占领。本关资源比较充分，建议在最后几回合生产一些部队用来带到下一个关卡。**要注意，刚生产出的没有经验值的部队是不会被带到下一话的。**

第三话：离返

政府军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：生存25回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：无
胜利分支：夺还

虽然敌人下方的陆军基地一开始没有太多的防守兵力，但如果不利用上一关带来的兵力迅速解决的话，还是会给我方带来不少麻烦。



敌人所处的位置依然易守难攻，不过这次敌人的城市并不在防御范围之内，我方可以占领城市以限制敌人的收入，从而用空军突入敌阵。值得一提的是UA国的运输直升机对车辆的攻击力很不错，造价也不太高，而且可以运输士兵，是非常超值的兵种。

叛乱军

友军部队：IQ国
资金：1000

胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：无
胜利分支：夺还

本关敌人资金充足，空军、陆军基地会源源不断地生产各种战斗单位。好在我方基地的位置不错，可以很快占领附近几座城市和空军基地，再用上一关带过来的少量步兵战车和主战战车就能拿下敌人在右上方的陆军基地。这个时候敌人的空军正和友军交战，趁机生产步兵战车、主战战车和对空战车混编的部队攻向敌军司令部，再生产两架运输直升机运载两队士兵看准机会占领敌军司令部。在最后几个回合可以生产一些运输机以及视野广阔的步兵战车以备下关雾战的需要。

第四话：夺还

政府军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：阳动
胜利分支：奇袭

本关的友军声势浩大，能够在初期吸引敌人不少火力。我方应该在视野(索敌)范围为3的步兵战车开路的条件下，配合武装直升机以及运输直升机慢慢推进，逐步占领地图中下部分敌人的城市。这时友军也差不多已经逼近敌军司令部，利用运输直升机出色的火力和移动力绕开敌人防御阵线，突入司令部并占领。**本作中，步兵占领城市时即使被消灭，占领值也会保留。如司令部这样需要两回合占领的建筑，可以派遣两队步兵前往占领，在第一队被消灭的情况下第二队也可以完成占领。**

叛乱军

友军部队：IQ国
资金：1000
胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：阳动
胜利分支：奇袭

这关叛军需要在30个回合内，趁着浓雾的掩护从政府军的扫荡下生存。如果只想撑过30回合，只需要生产几架直升机防止敌人占领我方基地上面的陆军基地即可。但是如果追求评价全灭敌人，则须组织上一关所剩的部队，迅速抢占河对岸的两个陆军基地，如果基地抢到了手，配合下面空军基地生产的直升机部队就能有效消灭敌人。C国的武装直升机虽然价格稍贵，但是视野范围为2，十分可贵，在本关大有用武之地。



第五话：阳动

政府军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：无
胜利分支：奇袭

这一关的关键是解决我方基地上方的空军基地。在战斗打响不久敌人就会占领这个空军基地，然后会源源不断地生产直升机，大大影响我方推进的速度，我方应该在夺取了中盘的城市后留下少量部队与敌人空军周旋，而用步兵战车探开迷雾，让大量武装直升机、运输直升机绕行到地图最上端，再配合友军的攻势夺取敌人的司令部。在给直升机部队补给的时候要注意诸如山地、树林这样的地形直升机无法降落，无法接受补给。类似的还有运输部队的情况，运输直升机必须能在可以降落的地形上才能载入步兵。在地图上按Y键就可以察看地形的情报。

叛乱军

友军部队：IQ国
资金：1000
胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：无
胜利分支：奇袭

由于友军声势浩大，只求生存的话，做好自己基地的防守就可以。不过敌人的地盘广阔，如果想快速获胜搞阵地战硬拼是不行的。一个可行的方法是佯攻地图左上方，将敌人的部队吸引过去后再偷袭右下方的陆军基地以及

敌军司令部。不过敌人先前肯定已经部署了很多对空单位，一定要先利用战斗机较高的视野探查敌情，再用对装甲部队火力强的直升机种先手打击对空单位。这关我方的资金来源有限，敌人城市也不容易夺取。如果开局时有上场战斗留下的部队参与先期作战，会有效缓解后期生产战斗机等昂贵兵种时的资金压力。

第六话：奇袭

政府军

友军部队：IQ国、UA国

资金：2000

胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：归还命令

胜利分支：胜利者

本关加入了UA国作为对我方的支援。不过他们没有生产能力，也不怎么主动进攻，几乎可以无视其存在。反而绿色的友军会去抢占地图中央大量的小城市，我方一定要在他们之前



抢下大部分城市，这样就有了充足的资金来源。而敌人在初期会受制于友军无法顺利扩张，地图上方和中央两处极有战略意义的陆军基地一旦拿下，就为25回合内攻陷敌军司令部打下了基础。需要注意的是，由于回合数限制和崎岖的地形，空军才是战场的主力。受伤的空军不必急于合流，利用地图中部的三个补给基地可以很快的恢复战斗力。**战斗机、攻击机等高空飞行的兵种，除了空军基地外，只能在补给基地获得补给。**

叛乱军

友军部队：IQ国

资金：1000

胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：归还命令

胜利分支：胜利者

作为敌人的UA国没有太大威胁，不过要小心其对空战车的攻击范围。作战的关键依然是抢占地图中央的小城市和陆军基地。这关敌人的势力范围很大，但是兵力并不空虚，随处都有对空战车的出现，空军也会铺天盖地地向我方的阵地涌来。不过通向敌军司令部的道路很宽阔，用便宜的陆军大举进攻，生产一些战斗机保驾护航就可以了。不过即使是战斗机，也无法秒杀敌人的直升机，这时用步兵战车的很弱的对空火力收拾残局最合适不过了。

第七话：归还命令

政府军

友军部队：IQ国、GR国

资金：2000

胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：胜利者

胜利分支：胜利者

本关我方声势浩大，而且资源丰富，虽然友军总会走一些败招，但依然是强有力的作战伙伴；不过新加入的友军GR国的行动方针和前一关的UA国一样是按兵不动，完全不用指望。本关作战的重点是地图中央空军基地的夺取。由于近水楼台，敌人会一开局就夺得这个基地，然后就会生产大量攻击机和直升机骚扰我方行进。我方应该在占领了地图右侧的空军基地后生产少量的战斗机对抗敌人的空中力量，配合步兵车、战车、驱逐车、运输车和补给车混编的陆军部队，可以顺利攻占地图中央的机场，之后在此生产大量的攻击机，消灭敌军司令部附近的大量对空战车就能达成胜利。

叛乱军

友军部队：IQ国

资金：1000

胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：胜利者

胜利分支：胜利者

位处地图中央的陆军基地向来是兵家必争之地。不过敌人的部队比较接近这里，所以开局时一定要生产4辆移动力为5的步兵运输车和一个步兵，务必迅速赶到地图中部骚扰敌人对陆军基地、补给基地和城市的占领。这里有一个小技巧：**中立的非城市的建筑是无法一回合占领的。我方可以故意让敌人的步兵先去占领基地，第二回合将其消灭，然后再派步兵去占领已经被敌人占了一半的基地，就可以一回合**

占领了。虽然敌人的司令部周围看上去很空虚，但绝对不要轻易从侧翼用飞行部队进攻，因为敌人一定会在家中摆满了对空战车……

第八话：胜利者

政府军

友军部队：IQ国

资金：2000

胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：急袭

胜利分支：极东的火场

本关友军所处的位置在地图的中央，正好是在我方的基地和敌军司令部之间，有了友军的帮助，我方大可以占领地图左边的所有建筑。在地图左上方的空军、陆军基地都占领完毕后，在这里生产作战单位，配合友军向敌军司令部推进即可。敌人像往常一样会部署大量的对空战车和导弹车，一定要用步兵战车打开视野再推进。**在本作中，仅仅用单位堵住敌人基地是无法阻止敌人生产部队的，在没有步兵可以及时赶到占领的时候，只能用部队将敌人基地周围所有6格都围住才能避免敌人继续生产。**

叛乱军

友军部队：IQ国、IQ国

资金：1000

胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：急袭

胜利分支：极东的火场

我方和敌军司令部之间是一块广阔的平原，十分利于部队的推进。使用10个左右的自走炮混合少量火箭炮就可以很顺利地推进到敌人基地附近。不过到了这里，就会遇到敌人大规模的空中打击，如果事先准备了战斗机的话这里的战斗将会十分轻松。在驱逐了敌人的空军后，隔河对敌军实施远程打击消灭附近的敌人，就可以派运输直升机运载步兵前去占领了。

第九话：极东的火场

JN军

友军部队：JN国

资金：3000



胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：反攻

胜利分支：残存部队袭击

这关的地图貌似地形复杂，但仔细看去我方基地与敌司令部之间有道路相连，再加上敌军老巢中有数队对空导弹车，因此用陆军推进是获得胜利的便利方法。这一战的资金并不充足，廉价的自走炮是上佳的选择之一，再生产少量视野开阔的战斗机护航，在30回合内推进到敌军司令部并非难事。**有时前线的部队受到较大的打击失去了攻击能力，向后方调动又不方便，可以将其收纳入附近的城市中，虽然无法恢复HP，但至少避免了全灭的危险。**

讨伐军

友军部队：KR国、KR国

资金：1000

胜利条件：40回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：残存部队袭击

胜利分支：反攻

又是冗长的一关。敌方司令部所在的位置在地图一角的山谷中，附近有空军、陆军基地，还有事先在山脚下丛林中埋伏好的火箭炮、对空导弹车，让人非常头疼。不过40回合的时限还算比较宽裕，用传统的自走炮+直升机推进，占领沿途的补给基地是确保胜利的重要措施。**在缓慢的推进中，部队不免有补给不足或损伤的情况，如果两队部队HP、燃料和弹药都所剩不多，与其等待补给不如当即合流。合流后单位的经验值是合流前两只部队经验之和，所以这不失是个提高部队经验的好方法。**

第十话：反攻

JN军

友军部队：JN国

资金：3000

胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：残存部队袭击

胜利分支：撤退

游戏中的第一场夜战出现了，不过除了地图场景改变和所有单位视野-1以外似乎没有太大的变化。对手的司令部与我方之间有一大片林地相隔，在林地的彼端是对方的火箭炮、导弹车构成的防御阵线，陆军在林地中缓慢的行进速度显然很难攻破。而对手的主战战车及步兵也会不时穿过林地骚扰我方阵地，最好学习对手在树林的尽头布上远程单位防守。这关对手的司令部临海而建，很适合空袭突入，不过要小心司令部附近大量的对空导弹车。

讨伐军

友军部队：C国、C国

资金：1000

胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：撤退

胜利分支：残存部队袭击

这一关我方基地与敌人司令部间的大片林地中，藏有大量的远程单位和敌人的主战战车。在移动力和视野都不开阔的情况下要突破会很花费时间。不过上面的水域给我方实施突然空袭创造了机会，配合陆军单位和空军可以瓦解树林中的敌军防线，然后进攻敌司令部就可以了。在树林中的防线解决前，最好不要轻易派空军去突击敌人老巢，因为防线的补给车等单位会在敌司令部附近移动，很容易遭遇敌人造成行动受阻。还有一点值得注意的是，这关友军的部队由于地形所限不能起到吸引敌方火力的作用，所以在最后进攻司令部时敌人的抵抗会比较顽强。

第十一话：残存部队袭击

JN军

友军部队：JN军

资金：3000

胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：撤退

胜利分支：防卫线突破

对手的司令部远在地图左下的半岛上，不过一海之隔的右边就有一座中立的空军基地等待占领。但对手也不是吃素的，基地周围密密麻麻的对空导弹车足以让空军不寒而栗。好在附近也有中立的陆军基地，在这里生产一些火箭炮隔海轰炸的感觉还是不错的。当对手的导弹车被击退后，自然就是我方空军大显身手的时候了。不过在海对岸的对手不一定会暴露在视野之内，这时就需要空军去照亮视野，火箭炮打击对手，等到对手回合的时候，HP不足的对空导弹车就不易全灭我方空军单位了。



讨伐军

友军部队：C国、KIR国

资金：1000

胜利条件：45回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：防卫线突破

胜利分支：撤退

本关快速有效取胜的关键是将地图中间友军的陆军基地据为己有。在开局时敌人会派遣步兵去占领这里的友军陆军基地，而我方一定要运输步兵，配合空军的掩护，在敌人占据这个基地后立刻夺回来，这样我方在前线有了生产能力，用人海战术也能攻破敌军司令部。如果不想侵犯友军的利益，还可以从敌人基地右侧的山间小路突入，敌人的火力会集中在与友军争夺陆军基地的战场，在这里的防守兵力较少，可以一气突入。

第十二话：撤退

JN军

友军部队：JN国
资金：3000
胜利条件：生存40回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：急袭
胜利分支：急袭

这一关的战场虽然十分广阔，但是需要争夺的只是我方基地和对手基地间的平原地带。这里有敌人大量的主战战车和步兵战车，用自走炮和火箭炮推进是个省心但是耗时的方法。其实在占领了我方基地下面的空军基地后，可以发展空军部队，迂回到地图最左侧突入敌阵。只要运气不算太差，就不会遇到太多的对空力量，可以直接占领敌军的司令部。

讨伐军

友军部队：C国、KR国
资金：1000
胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：急袭
胜利分支：急袭

我军和敌人之间众多的城市和基地是此役的关键，在初期组织战车驱逐车和自走炮清理敌人在此的主战战车，接下来派步兵来占领城市，同时陆军占据敌人基地狭窄的出口，派遣空军在侧翼打击，会有很好的效果。要注意的是，初期敌人会有空军前来骚扰并抢占下方的空军基地，因此我们要提前做好此处的防御工作。

第十三话：防卫线突破

JN军

友军部队：JN国
资金：300
胜利条件：生存45回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：急袭
胜利分支：急袭

对手的司令部又是接近海岸，和上一关的情形很相似，我方大可以依照上一关的战术使用空军偷袭。不过在两家对手间的一座中立的陆军基地带来了新的打法：在开局生产运输车和步兵分做两路，一路去抢占中立的陆军基地，另一路占领我方基地附近的空军基地。前线的陆军基地占领完毕后满负荷生产自走炮，能够极大地牵制对手，等自走炮有了一定的规模后，配合后方的空军向对方的司令部逼近就可以拿下这一关。

讨伐军

友军部队：C国、KR国
资金：1000
胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：急袭
胜利分支：急袭

第一回合敌人就会去抢占我方基地附近的空军基地，一定要阻止这一行为并派兵迅速占领这里。敌人的司令部虽然和我军基地距离很近，但是附近的山脉中埋伏着大量的火箭炮，强攻的话损失会很大。好在占领了空军基地后，可以分兵前往敌司令部的下方占领那里的中立陆军基地，在这里生产火箭炮就能对敌人造成很大的打击。当然，敌人的老巢中有不少的对空火力，只有空军的时候强行突进会有不少损失，等到这里的陆军成规模后再配合空军攻击才是上策。

第十四话：急袭

联合军

友军部队：UA国、GR国
资金：1000
胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：アッカド作战
胜利分支：后顾のうれい

开局时我方基地被敌人的两个空军基地牵制，不过不用害怕。敌人在两处留下的守卫部队并不会主动来进攻。所以我方可以生产便宜的步兵战车去吸引下边空军基地的火力，让敌人生产比较昂贵的空军单位，然后趁机调动自走炮、战车驱逐车，配合步兵战车照亮的视野向右展开攻击。敌人在空军基地附近会部署火箭炮、坦克和战车驱逐车，但是步兵战车较少。在发现步兵战车的时候优先消灭之，这样敌人在没有视野的情况下就只能任我方的远程炮火



摧残了。

IQ军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：后顾のうれい
胜利分支：アッカド作战

本关敌人的司令部远在地图的彼端，等我方的部队抵达中盘的时候就会遇到激烈的抵抗，在相持不下中，30个回合很快就会过去，所以这关的要点是“潜入作战”。托友军的福，敌人的主力部队会被友军吸引到地图的中央，我方行军时尽量贴近战场的最左侧行动，就不会遇到太强的阻拦。在占领了左下角的空军基地后，敌人的司令部差不多就在掌握之中了。依照惯例，敌人的总部会有大量的对空火力，绝对不能忽视。本关地图较大，部队在行动时难免走冤枉路耗费燃料，**在控制部队移动时，先确定要走到的位置，再按一下X键，AI就会为玩家确定一条行进的最佳路线。**



第十五话：后顾のうれい

联合军

友军部队：UA国
资金：2000
胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：アッカド作战
胜利分支：アッカド作战

这关的地形以山地为主，道路比较曲折，而敌人的部队又感觉无处不在，想在限定的时间内获胜，就要认定通向敌军司令部的那条大路，用直升机部队护航，地面部队还是以自走炮、步兵战车为主，配以战车驱逐车、步兵、运输车和补给车。在这样的地形条件下，推进速度很慢也是没有办法的吧，要想获得高评价，就必须在单位的移动和攻击顺序上仔细斟酌。移动方面，应该是移动力低的单位和远程单位先移动，其他单位再做好保护工作；攻击时，依然是远程单位和克敌单位(如战斗机)优先攻击，这样能保证最大的火力输出和最小的损失。

IQ军

友军部队：IQ国、IQ国
资金：1000
胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：アッカド作战
胜利分支：アッカド作战

我方的友军在战场中占据了相当大的面积，几乎可以控制整个局势。不过我方所处的位置却不容乐观：资金较少，位置却正处在敌人的陆军基地旁边，开局就会受到猛烈攻击。如果上一关的部队有较多保留的话大可正面杀上一番并去占领敌人的陆军基地；但是如果上关结束时部队所剩无几，就最好在派步兵去占领侧翼的空军基地的同时，拼命生产廉价血厚的自走炮来防守。等到有了空军的支援后，才能喘上口气。而且在如此危机的时刻，附近友军的陆军基地一直毫无反应，真让人怀疑友军的诚意。如果能顺利拿下敌人在此处的陆军基地以及大量城市，只要按部就班地推进就能占领前面敌人的司令部。

第十六话：アッカド作战

联合军

友军部队：UA国
资金：1000
胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：军司令部攻略

胜利分支：防御阵地

本关的形势十分不容乐观。我方基地处于敌人两个陆军基地的包围之中，几个回合后还有来自地图上方空军基地的空中威胁。不过周围两个陆军基地的敌人进攻欲望并不强，我方只要派一两辆步兵战车打开视野，再架上几门自走炮就能对付左上方的敌人至于右边的基地；敌人的视野很有限，用远程单位同样也能解决。接下来就是顶着空军的火力上前抢占空军基地了。由于资金少，对空单位又相对较贵，所以一定要做好对空战车的保护。对空导弹车过于昂贵，生产周期长，威力却很一般，不推荐生产。要注意的是，友军的司令部一直处于敌人的强势攻击之下，只靠空军基地苦苦支撑。如果不去支援，要它挺到作战结束可能就要一些运气了。



IQ军

友军部队：IQ国、IQ国

资金：2000

胜利条件：20回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：防御阵地

胜利分支：军司令部攻略

相对于联合军的作战，IQ军的作战就简单多了。友军的建筑和单位照亮了战场的大部分区域，惟一不明朗的地方就是左下角的陆军基地。这里敌人集结了大量的部队，守卫着通向司令部的道路。不过我方基地附近的敌空军基地十分疏于防守，只有两门自走炮，用上一话带来的部队可以迅速解决。占领了空军基地后，在旁边的补给基地稍做调整，再用武装直升机配合地面部队去慢慢啃下左下角的陆军基地这块硬骨头吧。一旦这个陆军基地被我方占领，敌人就几乎没有什么单位可生产了，而司令部附近也会被友军清理得比较干净等待占领了。

第十七话：防御阵地

联合军

友军部队：RS国

资金：2000

胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：通向首都的道路（西线）

胜利分支：通向首都的道路（西线）

这一关开局友军就有大量单位部署，可以有效吸引敌军的火力。而我方附近的敌人数量不多，只有少量战车、自走炮和战车驱逐车压制着上边的敌方城市，可以很轻松地占领下边中立的空军、陆军基地，再强攻夺取附近的小城市。地图上方黄色敌人的陆军基地是战略要地，配合空军攻占这里后，敌人的主力和友军正战作一团，我方可以趁乱夺取敌军司令部。不过敌人基地中藏有大量的对空战车，这里建议使用C国的攻击机，价格低可以大量生产，攻击力也不容小视，惟一的缺点是燃料很少，不过在地图上方的补给基地中正好可以补给，之后还能直接飞抵战场，十分好用。

IQ军

友军部队：IQ国、IQ国

资金：1000

胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：通向首都的道路（西线）

胜利分支：通向首都的道路（西线）

本关的敌人用两个字可以概括：有钱！开局就占据了28个建筑的敌人每回合有大约10000的收入，所以在进攻战线推进到敌人基地附近时会遇到前所未有的抵抗，几乎每回合都是满负荷生产的陆军、空军基地让人头疼不已。想顺利占领敌军司令部，还要靠友军吸引敌人的火力，我军从地图左下方的几条小路突入。敌军在这里会事先部署主战战车、火箭炮和对空导弹的编队，一定要注意视野，小心行事。注意，**在《大战略》中，即使将打开某块区域视野的单位移走，这块打开的视野也能维持到回合结束而不会消失。**

第十八话：军司令部攻略

联合军

友军部队：UA国

资金：2000

胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：通向首都的道路（东线）

胜利分支：通向首都的道路(东线)

虽然我方基地附近有敌人的空军、陆军基地各一个，但是并不用担心它们的威胁，因为这两个基地生产出所有单位差不多都会投入到对友军的进攻中，并不会来骚扰我方。我方只要按部就班地占领附近的城市和上方的陆军基地，再向敌军司令部推进即可，途中遇到的抵抗并没有想像中的那么强烈。不过在敌军司令部附近的两个陆军基地在最后关头会开足马力生产部队，因此最好事先部署好火箭炮用来打击。



IQ军

友军部队：

资金：

胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：通向首都的道路(东线)

胜利分支：通向首都的道路(东线)

本关敌军司令部的位置处于一个半岛上，三面环水，惟一的陆地通道又被大量沙丘封堵道路，很难行进。如果强攻进去会发现岛内几乎所有的空间都被敌人的部队占据。不过我方依然可以智取敌军。先期发展以生产攻击直升机为主，搭载步兵的运输机、补给车为辅的空军部队，趁着友军吸引火力之际从敌人半岛的上方发动攻击，首先占领半岛最上端的陆军基地，在此生产大量的火箭炮，配合空军部队的打击，敌人的司令部就尽在掌握之中了。

第十九话：通向首都的道路(西线)

联合军

友军部队：UA国、GR国

资金：1000

胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：最终防线II

胜利分支：最终防线I

超大的战场是这关的最大特点，不过对我方最有威胁的却是基地上方的空军基地。这个基地在第二回合必定会被敌人占领，我方是来不及阻止的，只能在开局时生产大量步兵战车和步兵，尽最大的可能尽快抢到这个基地，如果让敌人在这里生产出五六架直升机就很难解决了。因为我方的行军路线被河流与桥梁分割，所以这关发动攻击时建议以空军为主力，途中有补给基地可以提供燃料和弹药的补给。

IQ军

友军部队：IQ国

资金：2000

胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：最终防线I

胜利分支：最终防线II

刚开局的时候，放眼望去，友军的一大片步兵着实气势非凡，可能敌人的部队也都被这大片的步兵吸引了过去，左下方敌人的基地中竟然几乎没有什么抵抗力量，配合空军很容易就能攻占下来，再以这里为据点向敌军司令部发动攻击即可。这一关开局时没有压力，所以可以先不出动从以前继承来的高经验值部队，等占领了左下敌人的陆军基地后再在这里部署继承的部队，既节省了燃料，又避免了这些贵重部队遭受大的损失。

第二十话：通向首都的道路(东线)

联合军

友军部队：UA国、RS国
资金：1000
胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：最终防线I
胜利分支：最终防线II

夜战，又见夜战。一些平时视野为2的单位在夜战中失去了实用性。我方开局时有两座陆军基地，左侧的基地十分安全，可以轻松的占领附近的建筑，并组织空军为战斗做准备。而右边的基地会成为初期争夺的焦点，敌人在第二回合就会派遣步兵前来占领，几回合后更有直升机、主战战车及自走炮前来攻击，友军的部队这时也差不多会聚集在此与敌人交火，将左侧的空军部队调来支援，顺势就可以杀向敌人的司令部！

IQ军

友军部队：IQ国
资金：2000
胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：最终防线II
胜利分支：最终防线I

我方处于地图中间的陆军基地是所有势力集中争夺的敌方，甚至在第一回合敌人就会派步兵前来占领。第一回合就在这里生产几辆步兵战车吧，否则基地被占的话将会非常麻烦。如果能保住这个基地，就能吸引敌人大量的火力，为我方用空军迂回到右下角的海面上并偷袭敌军司令部创造条件。这里有一个小技巧：**建筑的"占领耐久度"在遭到敌军占领时会下降，而调动我方步兵行进到占领耐久度减少的建筑上，就会出现修复指令，可以修复耐久度，在敌人占领我方建筑的时候能减少危险。不过更方便的方法就是生产一辆防御力强的主战战车停放在建筑上，敌人是很难啃下这块硬骨头的。**



第二十一话：最终防线I

联合军

友军部队：UA国、GR国
资金：2000
胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：激流
胜利分支：首都包围!

整个游戏中我方最穷的一关，开局时没有任何能带来收入的建筑。幸亏敌人的大部队和我方相隔甚远，而且有友军牵制，初期不会对我方造成任何威胁。我方可以只生产几个步兵占领附近的建筑，然后慢慢积攒出一队强大的空军后，一举突破地图左上角的陆军基地。不过这个陆军基地和敌军司令部间有层层沙丘和树林阻隔，而且中间的空军、陆军基地很不容易攻陷，所以要趁友军与之纠缠之时，用空军紧贴地图上沿潜入敌人后方，清理司令部附近的对空战车后立刻将其占领。

IQ军

友军部队：IQ国
资金：3000
胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：首都包围!
胜利分支：激流

虽然和敌人的势力范围离很近，但是敌人主动进攻的欲望并不强。可以安心占领附近的小城市和空军基地，并且生产一些空军待命。不过要注意的是，敌人在附近部署了大量对空导弹车，如果用空军突击会死得很惨。所以还是建议使用战车驱逐车与自走炮的混编部队来突破敌人的包围。等我方顺利进军到地图下方敌人的陆军、空军基地时，友军就差不多要攻入敌军的司令部了，而我方待命的空军也可以避开敌人中部难缠的部分，绕行突入敌军司令部。

第二十二话：最终防线II

联合军

友军部队：UA国、RS国
资金：1000
胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部

部敌人。

失败分支：激流

胜利分支：首都包围III

本关我方基地周围的建筑比较多，左侧有空军、陆军基地各一可以轻松占领，上方敌人的陆军基地也疏于防守，很轻易就可以占领。敌人的司令部在地图的中央，周围有复杂的河流包围，非常适合用空军+远程部队推进攻击。而且在敌军司令部附近的敌空军基地并不太经常生产，所以不需要过多战斗机为部队护航，生产一架即可。如果在混战中可以占领这座空军基地，那敌人的司令部绝对是俎上鱼肉了。总的来说这关的难度并不高。

IQ军

友军部队：IQ军

资金：3000

胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：首都包围III

胜利分支：激流

我方的基地离敌军的司令部很近，附近还有空军、陆军基地，地形也十分开阔，似乎是很简单的一关。但敌人早已在平原上布下大量的部队，尤其是我方基地右边的中立陆军基地附近，有敌军的主战战车、自走炮、火箭炮和补给车构成的坚固防线。不过这里的敌人弱点有三：一是附近敌军的陆军基地缺乏防守，在友军的帮助下很容易占领；二是敌军没有高视野单位，远程单位发挥不出威力，而我方在探明敌情后可以远程打击；三是没有对空单位，用空军在侧翼袭击会有很大成效。当这里的战线有了突破，友军部队也会配合我军的攻击直指敌军老巢，离占领敌军司令部的日子也就不远了。

第二十三话：激流

联合军

友军部队：UA国，RS国

资金：1000

胜利条件：25回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：首都包围II

胜利分支：首都包围II

兵贵神速，在第一回合，敌人的两队步兵就会踩在我方的空军基地上，而且另外两队也在向陆军基地靠近，相当危险。所以第一回合一定要生产几辆步兵战车和一架直升机，第二回合消灭敌人的步兵以防建筑被占领。因为有长长的河流阻隔，这关的陆军作用有限，多生产空军又会因为补给线跟不上而受损失，所以占领地图中上部敌人的补给基地与陆军基地是十分关键的。这里敌人的抵抗会很激烈，来回的拉锯战很难避免。**适当的时候，可以用S/L大法来确定下迷雾中敌人的位置，算是降低游戏难度的一种手段吧。**

IQ军

友军部队：IQ国

资金：3000

胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：首都包围II

胜利分支：首都包围II



这一关又是一场短兵相接的硬仗。友军并不能吸引敌军太多的火力，进攻司令部的工作基本上全部要由我方完成。我方在初期要快速生产运输车占领附近的陆军基地，在此进行全负荷生产，对抗敌人源源不断涌出的部队。如果想追求评价，最好是有一支以前战斗中留下的经验丰富的高级部队，能够有效地打开通向敌军司令部的道路。否则限于资金稀缺，在敌人的进攻下支撑30回合还算勉强，想进攻就有很吃力了。

第二十四话：首都包围I

联合军

友军部队：UA国、GR国
资金：3000
胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：终局I
胜利分支：终局II

虽然这关敌人占领的城市很多，但是有一部分并不在势力范围内，我方可以派运输车运送步兵占领我方基地附近的所有城市。途中附近敌人的空军基地会派兵来骚扰，不过很快就会只顾及和友军的对抗而不在这里生产部队。这时再调动大部队沿地图右侧进军，占领沿途的空军基地和补给基地，稍做补给后迂回到敌人后方，一举攻占司令部。**在补给的时候，最好优先给空军和补给车补给，然后再用补给车给其他部队补给，可以有效地提高效率。**

IQ军

友军部队：IQ国
资金：4000
胜利条件：生存30回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：终局II
胜利分支：终局I

我方和敌方势力较平均的一战。敌军的大量步兵会在开局时抢占我方基地附近友军的城市，不妨先让敌人占领，然后我方再去占回来，就又多了一份收入。敌人的司令部和主战场一河相隔，里面的部署了不少了对空单位和火箭炮，而河的右侧部队比较稀少，如果占领了这里的陆军基地，就可以生产一些火箭炮和自走炮对里面实施打击，再用机动性很好的攻击机进去收拾残局。这一关打法比较普通，玩起来也很花时间，敌人和友军的行动速度都很慢，一回合可能会思考两分钟以上的时间，很考验人的耐心。

第二十五话：首都包围II

联合军

友军部队：UA国、RS国
资金：2000
胜利条件：30回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：终局II
胜利分支：终局I

又是夜战的一关，我方破天荒地在开局时有拥有两座陆军基地和一座空军基地。不过敌人依照夜战的惯例会在第一回合派遣将近10队步兵来占领我方处于中盘的陆军基地，一定要生产步兵战车来消灭占据基地的步兵，再用防御较高的单位占据在基地上。附近敌人的陆军基地看似平静，实则是有数辆主战战车和火箭炮严密防守的，利用其视野低的缺陷可以用远程攻击将它们击破。在陆军交战的同时，如果能在第一第二回合内组织起一支包括两架运载着步兵的运输机和三架战斗机组成的飞行编队，就可以直接迂回到敌人后方，靠S/L确认一下敌人位置后占领那里的空军基地。这里一旦成功占领，既提供了视野，也有了在前线生产的能力，用战斗机、运输机防住敌人的骚扰，生产几架便宜的攻击机去轰炸近在咫尺的敌军司令部吧。



IQ军

友军部队：IQ国
资金：3000
胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。
失败分支：终局I
胜利分支：终局II

很久没有地形如此开阔的关卡了，敌军的司令部和我方基地之间完全是一马平川，地形非常适合陆军的推进。用步兵战车开路，自走炮和火箭炮清障，直升机和战斗机负责护卫工作，如此向敌军司令部直线推进，途中遇到的也仅仅有主战战车、少量战车驱逐车以及其他对空单位的轻微抵抗。敌军司令部附近仅有的一座陆军基地倒是会十分顽强地生产单位进行防御，不过敌人的视野仍然有限，利用远程的射程优势就可以清空附近的敌人从而占领司令部。这关友军仍然会吸引敌人的大量火力，排除了我方的后顾之忧。

第二十六话：首都包围III

联合军

友军部队：UA国、GR国

资金：3000

胜利条件：35回合内占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：终局II

胜利分支：终局II

我方的基地位置在后方，除了开局时敌人的两队步兵对基地的骚扰外没有任何威胁，不过周围都是友军的城市，导致我方资金并不充裕。不过我方在初期除了生产探路的步兵战车和占领需要的运输车、步兵以外，并不需要生产战斗单位。直到运输车跟随友军的掩护，占领了地图左上方敌人毫无防守的陆军基地，一直积累的资金就可以发挥作用了。生产一些火箭炮打击丘陵地带敌人的防御阵线，再分派兵力占领附近的机场，基本上就胜券在握了。

IQ军

友军部队：IQ国

资金：4000

胜利条件：生存35回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：终局II

胜利分支：终局II



这一关我方开局就处于敌人的层层包围之中，左侧的我方陆军基地上方的三个城市里堆满了敌人的部队，而右侧的基地上面的空军基地是惟一的突破口，一定要在第一回合生产两队以上的步兵，然后分两次从防守部队的口中将这个空军基地抢过来。当然，如果靠空军基地的生产与敌人周旋35回合并不是困难的事情，但是我方可以生产一些燃料较多，续航能力强的空军，搭载步兵一路向右直指敌司令部。这一路上几乎没有任何对空单位的存在，还可以用S/L来确定敌人所在的位置避免遭遇，空军部队可以顺利的到达敌军司令部附近。在这里自然会有一些抵抗，不过在我方直升机、攻击机的打击之下，敌人的司令部是唾手可得的。

第二十七话：终局I

联合军

友军部队：多国联军、多国联军

资金：1000

胜利条件：30回合内占领敌人所有核弹基地或消灭全部敌人。

失败分支：游戏通关

胜利分支：游戏通关

作为游戏的终局，本关的难度并非很高。我方有一上一下两座陆军基地，但是起始资金并不丰厚，还是要靠上一关带来的高级部队来撑局面。敌军在左上角的迷雾中部署了一些步兵和步兵战车，会在一开局就抢占那里的空军、陆军基地，我方一定要在第一时间赶到现场，虽然很难阻止基地被占领，但可以在敌人在这里生产太多单位前就将其抢占回来。我方的目标核弹基地处在山谷之中，敌人自然会用火箭炮、对空导弹车重重守卫。在这里敌我陆军部队行进都不方便，还是使用对地攻击力强劲的攻击机对山谷中进行扫荡比较合适。

IQ军

友军部队：IQ国

资金：3000

胜利条件：保护所有核弹基地25回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：游戏通关

胜利分支：游戏通关

这关我方右下的陆军基地处在左右包夹之中，左边的敌人会派遣空军袭击，不过多数是战斗机并不用太担心；而右边的敌人会派遣步兵前来占领。这里最好生产防御力较高的自走炮或者主战战车占据在基地上，能有效防止占领，再生产少量的步兵战车攻向右边的陆军基地争取能够占领。不过这里主要是吸引敌人火力之用，真正重要的争夺发生在左上角，那里的一个空军基地和部分城市开局就会被敌人占领，如何快速夺回是这一战的焦点所在。这里可以用几辆运输车运载步兵迅速包围敌人的空军基地，不让敌人

有生产和移动空军的机会并将基地占领。在拿下了这里的众多建筑后，我方才有实力和敌人正面交火。至于司令部的占领，还是需要按部就班地向敌人老巢推进，而且一路上抵抗重重，并不是很容易。如果不刻意追求评价，撑过25回合胜利还是很轻松的。

第二十七话：终局II

联合军

友军部队：多国联军、多国联军

资金：1000

胜利条件：35回合内占领敌人所有核弹基地或消灭全部敌人。

失败分支：游戏通关

胜利分支：游戏通关

最后一关，想获胜必然免不了一番周折。我方基地的位置在一座孤岛上，与大陆仅一桥相连，不必考虑会受到敌人的袭击。敌人核弹基地所处的山谷谷口有大量敌军守卫，谷中树林茂密，用陆军正面进攻效率必然会很低，使用空军突袭才是上策。虽然敌人已经部署好了对空导弹车，但是只要不被两颗导弹同时击中，空军单位是不会被彻底摧毁的。可以利用侦察机的高移动力和高视野先探明敌情，再用攻击机攻击对空单位。攻击机不要同时处在敌人两队对空导弹车的射程中，就不会被轻易击落；第二回合将受损的单位调至后方的补给基地中补给，如此循环，用纯粹的空军就可赢得这一仗。

IQ军

友军部队：IQ国

资金：3000

胜利条件：保护所有核弹基地25回合、占领敌军司令部或消灭全部敌人。

失败分支：游戏通关

胜利分支：游戏通关

虽然友军有大量的部队和很好的防御地形，可是敌人的进攻会源源不断地向导弹基地涌去，赶去救援坚守25回合并不困难，不过我方可以直接攻击敌军司令部以结束战斗。在敌军司令部前广阔的平原上，隐藏的敌军大多数是防御力很强的主战战车，但对空火力不足，而战场的左侧恰好还有一座中立的陆军基地供我方占领和使用，大规模的空中打击依然是本关最简单的战术。当然了，无论是防御力强的主战战车还是敌军司令部附近的小规模对空火力，都是要认真周旋一番的，不过最终的胜利，已经在前方等待着我们了。

好了，关于游戏的流程和分支就介绍到这里了。值得一提的是，游戏中的大部分关卡即使战败也可以进入后面的战斗，所以就有了如下的最速通关路线：第一话政府军胜利→第三话政府军胜利→一路战败→通关。(－ －!)



文 Kakaya　编 铭风



《快乐足球》于日前悄然推出，时值GBA平台的晚期，在大作越来越少的情况下，还是让我们来好好珍惜这款由任天堂出品，ParityBit制作的GBA末期大作吧。

快乐足球
カルチョビット
◆Nintendo／ParityBit◆SLG◆2006年5月18日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆3800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

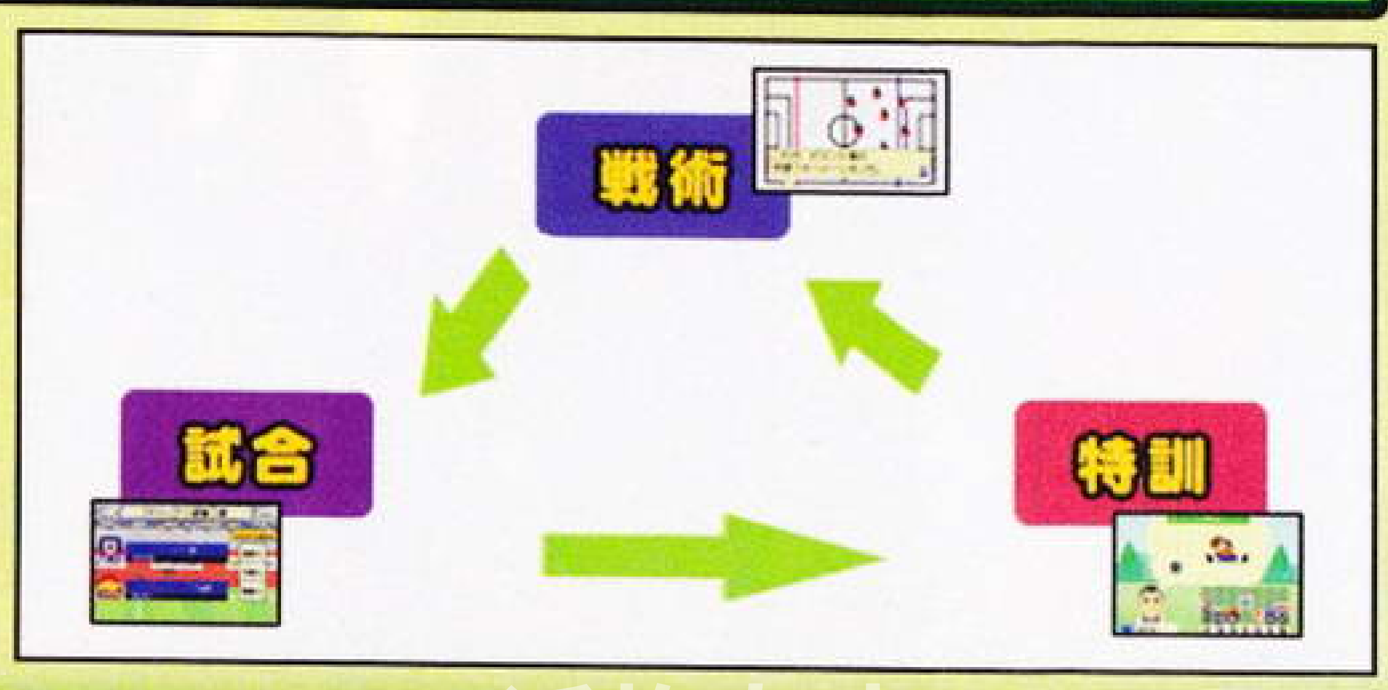
作品背景

作为游戏制作人的菌部博之，当年制作的"《达比赛马》系列"可谓风光无限。一款销量能达到百万的体育类游戏，就算以现在的眼光来看，可能只有Konami的"《胜利十一人》系列"的销量能与之相提并论吧，更何况赛马甚至是个相对比较偏门的类型，除了赛马，菌部的棒球系作品也是知名作品，足以见得菌部在体育游戏上的独到见解。

菌部博之在蛰伏几年后，拿出的正是这款发售价格仅仅3800日元的《快乐足球》，原名为《カルチョビット》，即意大利语中足球的意思。作为一款足球经营类游戏，照理是需要强大的机能来模拟大量的数据，不过由于《快乐足球》平台为GBA，就避重就轻地大大简化了游戏的系统。

1 系统解析

《快乐足球》的系统可以说是相当的简单，比赛，调整战术，特训，比赛，就构成了游戏的全部。整个游戏就是围绕这三个部分展开，不停地循环，让你自己的球队逐步走向豪强之路。



比赛

比赛的过程是不可控制的，只能看比赛的进程，不能控制球员，但可以做出换人或者战术的调整，比赛时完全随机，并且全程模拟的，就是说比赛的过程可以使用S/L大法，来改变比赛的结果。比赛画面非常卡通，人物构造虽然简单，但动作细腻，铲球、射门、头球等一应俱全，甚至在球员能力提高之后，会作出倒挂金钩之类的特别射门。

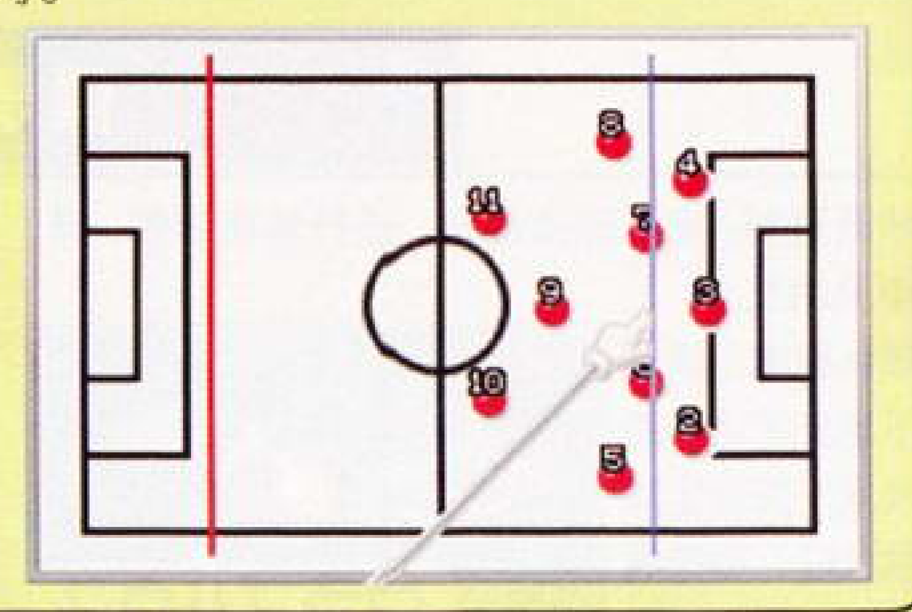




战术

这个相对来说比较简单，在平日和比赛半场休息，都能进行调整。红色线条为调整后防线的站位、蓝色线条为调整锋线的站位，之后的球员号码，并非我方球员，而是对方球员的号码，可以按比赛需要重点照顾的对方危险人物，最多可以选择三个，最后则是整体的进攻防守意识，按顺序分别是：积极进攻、攻守平衡和全力防守。





特训



可能是游戏最复杂的系统了吧，就是按照比赛中得到的训练卡牌，给与球员特训，卡牌可以单个使用，也能最高3张卡牌组合使用，特定的组合能形成特别的训练，效果要比普通训练效果好一点，组合非常丰富，有100种以上的组合。

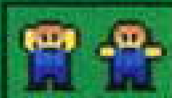
这个3循环的理念可以说简单得看似有些简陋了，有朋友刚玩就说上手非常无聊，游戏给与自由度很小，不是太好玩，挺失望的。不过才过了一天，朋友打电话过来又说，这个游戏其实非常好玩……这个转变挺惊奇的，不过也从一个侧面显出了简单系统的优势，即三大系统，更能凸现游戏的系统，将球队的育成乐趣发挥的淋漓尽致

スペシャルメニュー

弾丸シュート	ドリブルシュート
ワントラップシュート	ボレーシュート
バイシクルシュート	バナナシュート
強烈ミドル	ミラクルループ
ドライブシュート	シャドーストライカー
黄金の右足	ドリブル突破
カミソリドリブル	稲妻ドリブル
変幻ドリブラー	ヘディングシュート



2 菜单/设施介绍



球会训练所

球队编成：编辑球队和球员转会。
球队服装：更改主客场和守门员的3款服装外貌和颜色。
球队标志：更改球队的样子和颜色。
球队名称：更改球队名。
缩写名：更改球队的缩写名。



体育馆



正式比赛使用场地。在没有比赛的时候可以进行练习赛，对手随机。



足球协会

日程：查看比赛日期。
联赛情报：查看新人联赛、晋级联赛、N2和N1联赛的排名表，射手榜和助攻榜的信息。
杯赛情报：查看2个杯赛（冠军杯和挑战杯）的淘汰赛表和射手榜。
预定友谊赛：通讯用。
领队情报：查看支持率、比赛次数、胜败回数。
转队情报：查看最近的转队情报。



俱乐部

球员资料：查看球员资料，进行球员训练，详细见后文。
球队战术：设置下场正式比赛的战术。先设定防线（红）和锋线（蓝），然后设置需要注意盯防的队员，最多3人，最后是设定总体战术，一共3种，从上到下为"积极进攻得分"，"保持攻防平衡"，"坚固防守，等待机会"。



VTR：观看录象。
进入球员资料后，选择队员个人后进入个人资料。
"ポテンシャル"表示球员的潜力。同样的训练，潜力高的人能力获得大。"タイプ"表示的是球员在场上的动作，动作特殊训练的内容而变化。"キャリア"是球员正式比赛的出场次数。"SIGNAL"是球员的疲劳指数，由高到低为黑→黄→红，疲劳指数低的话训练时容易受伤。
点击球员头像后，出现3个选项。
特训：后文详解
球员站位：分配队员在球场的站位，按选择键为换人。
定位球设置：设置主罚定位球的人。从上到下为PK、**FK和CK**。
球员个人能力共有7项，分别是：踢击、速度、体力、技术、力量、跳跃力和心理素质。



3 摧城拔寨，走向巅峰之路

游戏的目标，当然是要称霸所有的联赛和杯赛啦，作为教练，能将球队从无名之流带入到豪强之路，是最为欣慰与高兴的了。

球会的建立，新球会诞生啦

选择游戏开始，输入完自己的名字后，就算是游戏正式开始了。一开始游戏进入任何场地电脑都会给与指导，可看可不看。接着我们第一次来到球会事务所，美丽的秘书小姐正在等待我们的到来，作为新教练，秘书小姐告诉我们，如果好好干的话，比赛赢了，教练支持度就会提高，而当成绩不好时，教练支持度就会持续下降，若持续下降到一定程度，我们就会被解雇了……也就是GAME OVER了。当然丑话要说在前头喽。

第一个选项是球会的编成，里面可以看到球员的年薪、能力等，可以将暂时不需要的球员解雇，由于我们现在球会里球员能力都不高，大可以将有些高工资，能力却不高的替补球员解雇，然后寻找新的较强力的球员进入队伍，这个对球队初期非常有好处。雇佣新球员，是要看球队预算的，初期球队预算较少，因此解雇一些高工资的球员，多余的预算就可以购买新球员。

▲建立球队后我们就要决定球队的各项数据了。

第二至第四个选项分别是球衣的编成、球会标志的编辑、球会全称的编辑和球会简称的编辑。大家尽可以按照自己的喜好来进行球队的具体参数的编辑，因为有汉字的输入，因此笔者这里是编成了一支叫“切尔西”的球队。

初出茅庐，正式比赛前的训练赛

做完第一步，球队前期的准备活动就做得差不多了，可以正式开始比赛了？先别急，由于球队的实力还比较差，所以必不可少的需要进行尽可能多的练习赛，就是在非赛程周，球队可以前往球场进行练习比赛，比赛的对手是随机挑选的，初期的话，可以说对手都比我们强，但比赛结果是对球队没有任何影响，所以这类比赛玩家千万不能错过，因为比赛中可以得到很多练习的卡牌。这些训练卡牌非常关键，因为特训就是要靠这些卡牌才能进行，所以收集尽可能多的卡牌，对于球员的育成是非常重要的。

在比赛中，球员会不断暴露出各种弱点，从而我们就能得到相关的训练卡牌。比如比赛中前锋前场头球没有争顶到点，有可能就能得到“头球训练”。所以说游戏的半真实比赛系统决定了必须尽可能多地参加练习赛，才能得到尽量多的练习卡牌，甚至在练习赛中，输掉比赛的效果比赢得比赛更好一些，因为输掉比赛我们有可能得到更多的练习卡牌，当然正式比赛也能得到训练卡牌。这里需要注意的是，如果跳过比赛不看的话，是不能得到任何卡牌的，并且支持度会因此下降，比赛的结果也会不尽如人意。

除了得到卡牌，练习赛也是检验球员实力与阵型的最好方法。笔者这里推荐球队阵型设置为4-4-2或者3-5-2，因为较多的后防或者中场球员的数量，可以弥补球队实力上的不足。后防线也不能拉得较前，稳妥起见，应该拖得后面一些，前锋线则可以靠前一些，以便打一些偷袭。

初期得到的卡片，我们应该集中培养两、三名球员，选择重点培育的球员也是需要一点技巧，比如后防大将むかい同学，他的数值



是：EEEDDBC，年薪才350万，这类数值有B的球员非常适于培养，虽然有很多E的数值，但E-D的升级速度是非常快的，用有效的卡牌的话，2～3次的针对性训练，就可以升到D了，因此比数值平均的球员更容易育成，因为想从D到C，甚至C到B是比较困难的。而且むかい价优质好，比之另一名同是后卫的かめやま要合算很多，虽然かめやま的数值很不错是ECECCDC，但他的年薪却要850万，因此笔者推荐把几个年薪高的球员都卖掉，到转会市场上寻找一名强力前锋，对球队的建设将更为有利。而1000万左右就能招到素质颇为不错的球员，而初期招新球员的原则也是，尽量找各数值差距大的，少找平均型的球员，因为相对平均型的球员更难以育成。寻找到一名强力前锋，或者再加一名强力中场，对于将来的正式比赛将会获益良多。

当然初期球队的阵容是随机的，价格也是不定的，玩家的阵容可能和笔者完全不同，但育成方法正如笔者所说的，可以先把薪金高且能力不高的球员卖掉，寻找强力且物有所值的球员。图示的ひびき就是转会市场上炙手可热的强力球员。



首次的挑战 F级业余联赛

在进行了数场练习赛后，正式比赛就要打响了，F级联赛赛程很稀疏，总共才4支球队，基本一个月才一场，不过正因为比赛少，所以每场比赛都是需要认真对待的，只有拿到联赛的第一名，才能晋级。当然，每周一次的练习比赛仍然是必不可少的。

我想当4.1.第一场比赛打响的时候，诸位的球员训练已经初有成果了吧，不过由于比赛的重要性，希望大家在重要比赛之前，都进行一次记录，以防不测。如果说前期我们自己的球队还实力不济的话，照上述方法训练，到联赛的中期的时候，球队的实力已经基本超过其他球队了，因此可以轻轻松松地晋级，甚至是提前夺冠。年尾还有国王杯的比赛，这个相当于日本的足协杯，一般首轮我们就会碰到顶级联赛的队伍，大败而归在所难免……

年底晋级的话，球队会增加2000万的预算。这下，想买入ひびき这样的3400万的球员，也不是不可能了。

稳固发展 放眼未来

进入S级联赛后，正式比赛逐渐增多，不过仍然仅仅6支球队，S联赛的球队的实力也不是很强，打法类似于F级联赛，年底的国王杯的比赛，仍然是可遇而不可求，凭借球队现有的实力，难以在强手如林的淘汰赛上有所作为。不过这个时候，细心培育球员的我们，应该已经培育出2～3名颇有实力的球员，不要放弃，继续培养。

如果不出意外，次年应该会顺利进入J2联赛，J2联赛就不同于之前的比赛了，8支球队，比赛密度非常大，我们会发现几个经常上场和训练的主力容易产生疲劳，一旦受伤，对球队的战斗力影响很大。这个时候，需要我们更加合理地分配球员，寻找合适的替补，轮换上场，避免球员过度劳累。超级球员一旦受伤，球会的实力便会大大受挫。因此我们要时常注意球员的状态，避免出现不必要的麻烦。

不知道大家有没有注意每年日本国家队选球员的信息，每年日本国家队教练都会在国内联赛中挑选合适的球员，但和球队知名度有很大的关系，就算你的球员达到了很高的水平，但球队没有升上顶级联赛的话，国家队的大门是不会向你敞开的。

J2联赛的各支队伍实力也比S和F级联赛高了不少，需要小心应付，如果不经常S/L



的话，甚至需要2年的时光在J2联赛里混迹，不过小心驶得万年船，在J2联赛打好深厚的底子，对于上升到顶级联赛还是有非常大的帮助。基本需要保持15名左右的主力队员，3～4名球员拥有A以上的数值才能在J1联赛里稳稳站下脚跟。

アウェイ	39勝	8分	4敗
中立地	13勝	2分	1敗

Fリーグ	1シーズン／優勝1回
Sリーグ	1シーズン／優勝1回
N2リーグ	1シーズン／優勝1回
N1リーグ	2シーズン／優勝2回
キング杯	5シーズン／優勝2回
チャレンジ杯	1シーズン／優勝1回

豪强之路

进入J1顶级联赛后，赛程更加的残酷，不过我想经过J2的磨炼，大家也能轻松应付了，不过想拿J1冠军的宝座，还是需要卧薪尝胆脚踏实地地走。由于球员没有年龄的设定，因此球员可以无限育成下去，从一开始育成的几名主力，现在也一定很厉害了吧，再加上后期买进的强力球员，想要问鼎J1冠军的宝座并不算太难。年底的国王杯，在使用了S/L大法后，也变得轻而易举。甚至J2的时候，运气好时，也能拿得冠军，奖励则是5000万的预算。

预算多了以后，甚至有1亿以上薪金的超级球员可供我们使用，而高密度的比赛，也需要更多的球员，以便轮班上阵。在最终拿得J1冠军后，还有一个更为强大的杯赛等着我们去挑战，那就是挑战者杯，这个杯赛云集了日本甚至是国外的众多俱乐部，是世界最强俱乐部的角逐，这里笔者也不多说什么具体的战术，打到这里，我想玩家们都有了自己的心得，让我们鼓起勇气夺取世界最强的称号，迈向俱乐部的“豪强”之路吧。

4 总结评论

其实本游戏刚上手时，笔者脑子里瞬间闪过FC的游戏画面（笑）。ParityBit其实算不得一家大公司，人员不多，因此考虑在成本不高的GBA上制作本作，应该是符合公司现状的，甚至为了降低成本和不必要的纷争，本作没有使用任何实名人物、球队。

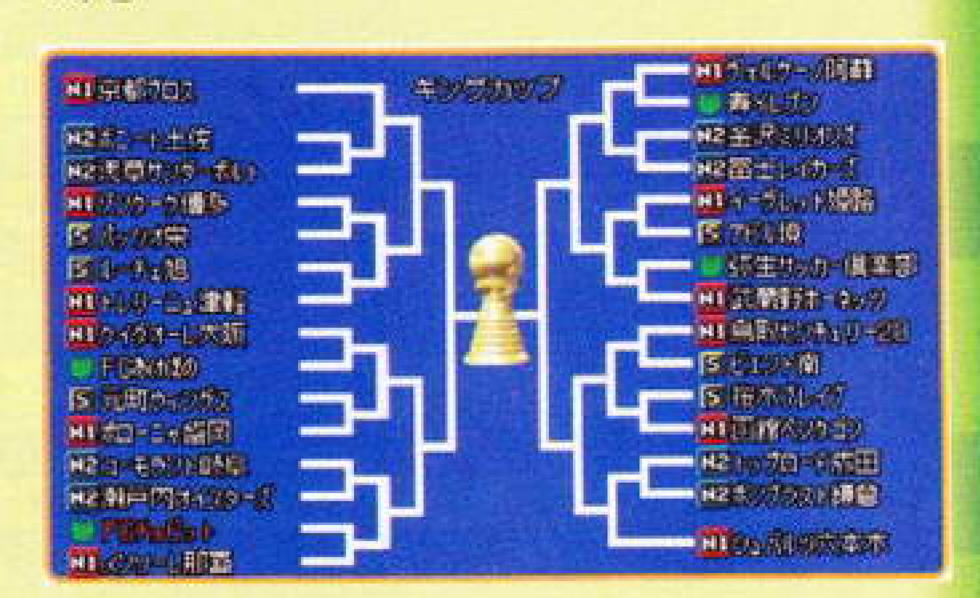
说起《足球经理》类的游戏，难免会提及另一个人气系列，就是川越隆幸的“《创造球会》系列”了，作为SEGA所剩不多的卖座系列，也是多灾多难。之前制作小组集体被挖墙角，令号称一年一作的《创造球会》一度难产。最新作套了个欧洲球会的马甲，才勉强面市。“《球会》系列”似乎已经越来越走向复杂的层面，远不如当初简单好玩，而且复杂的系统，也剥夺了游戏初心者上手的权利。

本作训练卡牌的组合非常有意思，如果找到适合的组合，就能形成比较高效率的训练效果，比如“ダッシュ（冲刺）＋ドリブル（带球）＝ドリブル突破（带球突破）”这个组合也不是简单的搭配组合，而是要找出其中的合理性，来进行搭配。搭配成功的话，组合将会自动记录下来。不同等训练也将会形成球员不同的踢球风格，颇具新意，也是游戏最大的乐趣之一，希望玩家们不要将攻略作为参考书，自己发掘不同的组合，才能真正感受到游戏的乐趣。

球队的经营在本作内大大地弱化，除了每年给与一定的预算来支付球员薪金，几乎没有经营球队的要素，可以说游戏将玩家注意力完全放在了球员的育成、球会的成长上，而随机进行的比赛，也将足球的不确定性发挥得淋漓尽致。游戏的对战系统也很有意思，普通游戏，是获胜者得益；但在本作中，失利者，即表现不佳者，更容易得到更多的训练卡牌，也就是说，获胜的人和失败的人都享受到游戏的乐趣。

最后，不得不说，这样一款优秀作品放在GBA上，实在有些可惜了。暂且不说GBA的机能和处在末期。如果能制作在DS上的话，应该能使用Wi－Fi来进行对战了。

在世界杯前夕，足球氛围越来越浓的此时此刻，大家都来试试看这款不可多得的游戏吧



文 PVN组呆呆

28个训练课题一览

编号	卡片名	中文名	效果
1-1	ビデオ研究	录象研究	踢击+1，心理素质+1
1-2	マンツーマン	单挑训练	体力+2，力量+2
1-3	プレッシング	紧逼训练	速度+2，技术+1
1-4	カウンターアタック	反攻训练	速度+2，体力+1，技术+1
1-5	ミニゲーム	小队比赛	踢击+1，技术+1，跳跃力+2
1-6	ラインコントロール	后防线控球训	体力+2，心理素质+2
1-7	セットプレー	定位球训练	踢击+1，心理素质+2
2-1	ドリブル	带球突破	速度+4，体力+2技术+2
2-2	プレースキック	远程定位球训	踢击+5，心理素质+2
2-3	シュート	射门训练	踢击+5，技术+1
2-4	パス&ゴー	传球&突破	速度+5，技术+3
2-5	リフティング	颠球训练	踢击+1，技术+4
2-6	スライディング	铲球训练	踢击+1，技术+2，力量+4
2-7	ヘディング	头球训练	踢击+2，跳跃力+8
3-1	ランニング	跑步训练	速度+4，体力+6，心理素质+2
3-2	ウェイトトレーニング	耐力训练	踢击+3，技术+1，力量+4
3-3	キックボクシング	冲撞训练	踢击+1，技术+2，力量+4
3-4	ダッシュ	冲刺训练	踢击+1，速度+6，跳跃力+4
3-5	ラダートレーニング	速度训练	速度+2，技术+2，跳跃力+6
3-6	エアロビクス	有氧运动	踢击+1，体力+4，技术+2，力量+2
3-7	ストレッチ	伸展运动	速度+4，力量+6，跳跃力+2
4-1	アロマテラピー	芳香疗法	除心理素质+2外，其余随机一项+随机数值（1～10）
4-2	座禅	坐禅	体力+2，心理素质+6
4-3	サイン会	战略指导	心理素质+5
4-4	PK练习	点球练习	踢击+3，心理素质+4
4-5	合气道	合气道	技术+2，心理素质+3
4-6	イメージトレーニング	意识训练	踢击+1，技术+2，心理素质+3
4-7	ミーティング	会议	体力+1，心理素质+4

特殊训练组合一览

001	弾丸シュート	シュート+キックボクシング	踢击+13
002	ドリブルシュート	ドリブル+シュート	踢击+6，速度+6，技术+3
003	ワントラップシュート	シュート+リフティング	踢击+6，技术+5
004	ボレーシュート	シュート+合气道	踢击+9，技术+2
005	バイシクルシュート	シュート+エアロビクス	踢击+8，技术+2，力量+4
006	バナナシュート	プレースキック+シュート	踢击+11，心理素质+4
007	强烈ミドル	シュート+ウェイトトレーニング+ラダートレーニング	踢击+15，力量+8
008	ミラクルループ	ミニゲーム+シュート+座禅	踢击+8，技术+2，心理素质+8
009	ドライブシュート	カウンターアタック+シュート+ダッシュ	踢击+，速度+10
010	シャドーストライカー	ビデオ研究+シュート+イメージトレーニング	踢击+7，速度+4，技术+2，心理素质+4
011	黄金の右足	シュート+PK练习+アロマテラピー	踢击+14
012	ドリブル突破	ドリブル+ダッシュ	速度+12，体力+4，技术+4
013	カミソリドリブル	ドリブル+イメージトレーニング	速度+6，技术+6，心理素质+4
014	稲妻ドリブル	ミニゲーム+ドリブル+キックボクシング	踢击+2，速度+6，技术+6，力量+6
015	变幻ドリブラー	ドリブル+リフティング+エアロビクス	速度+14，体力+6，技术+7
016	ヘディングシュート	ヘディング+ラダートレーニング	踢击+3，力量+6，跳跃力+14
017	ダイビングヘッド	スライディング+ヘディング	踢击+5，力量+6，跳跃力+10
018	空中战のスペシャリスト	セットプレー+ヘディング+キックボクシング	踢击+3，技术+2，力量+6，跳跃力+16

019	ボンバーヘッド	マンツーマン＋ヘディング +PK 练习	踢击 +5，力量 +4，跳跃力 +12，心理素质 +6
020	ターゲットマン	カウンターアタック＋ヘディング＋ウェイトトレーニング	踢击 +5，速度 +5，体力 +5，技术 +2，跳跃力 +5
021	ダイレクトパス	マンツーマン＋パス＆ゴー	速度 +7，技术 +4
022	ピンポイントパス	パス＆ゴー＋合气道	速度 +6，技术 +4，心理素质 +6
023	ベルベットパス	パス＆ゴー＋ストレッチ	速度 +10，技术 +4，力量 +4，心理素质 +4
024	ノールックパス	パス＆ゴー＋イメージトレーニング	速度 +6，技术 +5，心理技术 +5
025	キラーパス	パス＆ゴー＋キックボクシング＋アロマテラピー	踢击 +2，速度 +5，技术 +5，力量 +5，心理素质 +5
026	友情のホットライン	パス＆ゴー＋エアロビクス＋ミーティング	踢击 +1，速度 +6，体力 +4，技术 +5，心理素质 +6
027	魂のラストパス	カウンターアタック＋パス＆ゴー＋座禅	速度 +6，体力 +4，技术 +3，心理素质 +8
028	ポストプレー	パス＆ゴー＋リフティング	技术 +6，力量 +8
029	トリッキーフェイント	ビデオ研究＋リフティング	踢击 +2，速度 +4，技术 +4
030	マジックトラップ	リフティング＋合气道	技术 +6，心理素质 +4
031	マグネットトラップ	リフティング＋ストレッチ＋イメージトレーニング	速度 +6，技术 +8，力量 +4 ，心理素质 +4
032	ボールポゼッション	ミニゲーム＋リフティング	踢击 +2，技术 +5，力量 +2
033	卓越キープ力	リフティング＋ランニング＋座禅	速度 +6，体力 +6，技术 +8，心理素质 +6
034	ボディーバランス	リフティング＋キックボクシング	踢击 +2，技术 +6，力量 +6
035	钢のボディ	ビデオ研究＋ウェイトトレーニング＋キックボクシング	踢击 +4，技术 +3，力量 +16
036	肉体改造	ウェイトトレーニング＋ダッシュ＋ストレッチ	踢击 +5　速度 +10　力量 +8　跳跃力 +10
037	サイドチェンジ	ビデオ研究＋プレースキック	踢击 +4，体力 +4，心理素质 +6
038	ロングフィード	プレースキック＋ウェイトトレーニング	踢击 +8，力量 +6，心理素质 +4
039	ホーミングクロス	ミニゲーム＋プレースキック＋イメージトレーニング	踢击 +8，技术 +4，心理素质 +6
040	シザースフェイント	ラダートレーニング＋サイン会	速度 +4，技术 +4，心理素质 +6
041	クライフターン	ラダートレーニング＋エアロビクス	速度 +6，技术 +6
042	イリュージョンステップ	ダッシュ＋ラダートレーニング＋アロマテラピー	速度 +10，技术 +6，心理素质 +4
043	マルセイユルーレット	ドリブル＋ラダートレーニング＋ストレッチ	速度 +12，体力 +4，技术 +4，力量 +10，心理素质 +4
044	波状攻击	ミニゲーム＋ランニング	踢击 +2，速度 +4，体力 +4，技术 +2，心理素质 +4
045	2 次攻击	ブレッシング＋ダッシュ	踢击 +4，速度 +4，技术 +2，跳跃力 +4
046	コンパクトフィールド	ブレッシング＋ラインコントロール	速度 +4，体力 +4，心理素质 +4
047	トリックプレー	セットプレー＋ミーティング	踢击 +2，心理素质 +8
048	アイコンタクト	ミニゲーム＋ミーティング	踢击 +1，速度 +2，体力 +2 ，技术 +2，心理素质 +4
049	トライアングル	ビデオ研究＋パス＆ゴー	踢击 +1，速度 +6，技术 +3
050	チェイシング	ブレッシング＋エアロビクス	速度 +6，体力 +8，力量 +6
051	インターセプト	スライディング＋イメージトレーニング	技术 +4，力量 +6，心理素质 +4
052	ダイアゴナルラン	ランニング＋イメージトレーニング	速度 +6，体力 +8，技术 +2，心理素质 +6

053	サイドアタック	ドリブル+ランニング	速度+10，体力+10，力量+2，心理素质+4
054	オーバーラップ	カウンターアタック+ランニング	速度+6，体力+12
055	ワイドスペース	ミニゲーム+カウンターアタック	踢击+2，速度+4，体力+4，技术+1
056	反转速攻	カウンターアタック+スライディング	速度+6，技术+3，力量+4
057	逆袭のカウンター	カウンターアタック+イメージトレーニング+ミーティング	踢击+2，速度+4，体力+4，技术+3
058	オフサイドトラップ	ラインコントロール+ミーティング	体力+4，技术+1，心理素质+8
059	ワンサイドカット	ブレッシング+イメージトレーニング	速度+3，技术+3，心理素质+5
060	シャンパンサッカー	ミニゲーム+パス&ゴー+ラダートレーニング	踢击+2，速度+10，技术+7
061	トータルフットボール	ラインコントロール+エアロビクス+イメージトレーニング	全能力+3
062	怒涛の全员击	ドリブル+パス&ゴー+ヘディング	踢击+3，速度+10，体力+6，技术+5，跳跃力+6
063	铁壁ディフエンス	マンツーマン+ブレッシング	体力+4，技术+2，力量+4
064	カバーリング	ラインコントロール+ダッシユ	踢击+2，速度+6，体力+4，跳跃力+5
065	仁王立ち	キックボクシング+座禅	技术+4，力量+10，心理素质+4
066	すっぽんマーク	マンツーマン+ランニング	速度+4，体力+10，力量+4，心理素质+4
067	决死のブロック	スライディング+座禅	技术+3，力量+6，心理素质+8
068	シュートコースカット	スライディング+ストレッチ	速度+6，技术+2，力量+8，心理素质+6
069	执念のクリア	ヘディング+ストレッチ+合气道	速度+6，技术+2，力量+6，跳跃+10，心理素质+10
070	必杀スライディング	スライディング+キックボクシング+合气道	踢击+3，技术+7，力量+10
071	エースキラー	マンツーマン+スライディング+ダッシユ	速度+12，体力+6，技术+2，力量+10
072	アグレッシブボランチ	ブレッシング+ドリブル+スライディング	踢击+3，速度+6，体力+6，技术+4，力量+6
073	鬼ブレス	ブレッシング+ランニング+合气道	速度+6，体力+8，技术+2，心理素质+8
074	カテナチオ	ビデオ研究+マンツーマン+ラインコントロール	踢击+2，速度+4，体力+6，技术+2，力量+6，心理素质+6
075	ゲームメーカー	パス&ゴー+サイン会	速度+6，技术+3，心理素质+6
076	攻击の要	ドリブル+PK练习	踢击+4，速度+6，体力+2，技术+2
077	ピッチの监督	ビデオ研究+PK练习+ミーティング	踢击+5，技术+2，心理素质+10
078	フィールドのソムリエ	ラインコントロール+パス&ゴー+アロマテラピー	速度+6，技术+5，心理素质+6
079	蹴球プロフェッサー	ビデオ研究+セットプレー+座禅	踢击+4，速度+4，技术+2，心理素质+8
080	ボールのマジシャン	プレースキック+リフティング+ヘディング	踢击+7，技术+7，跳跃力+6
081	ファンタジスタ	プレースキック+エアロビクス+サイン会	踢击+，技术+4，力量+6
082	ゴールの嗅觉	アロマテラピー+座禅+イメージトレーニング	踢击+3，速度+4，技术+3，跳跃力+4，心理素质+4
083	タフネスダイナモ	ブレッシング+ランニング+ラダートレーニング	速度+10，体力+14，技术+5
084	中盘のマエストロ	プレースキック+パス&ゴー+ラダートレーニング	踢击+6，速度+8，技术+5，心理素质+6

085	FK マイスター	セットプレー＋プレースキック +PK 练习	踢击 +12，心理素质 +8
086	传说のフリーキック	プレースキック＋ミーティング＋合气道	踢击 +11，心理素质 +10
087	野人	ランニング＋ダッシュ＋エアロビクス	速度 +20，体力 +20，心理素质 −2
088	ユーティリティー	ビデオ研究＋ストレッチ	踢击 +2，速度 +4，力量 +4，心理素质 +4
089	スーパーサブ	ダッシュ＋ミーティング	踢击 +3，速度 +8，跳跃力 +6
090	最后の切り札	セットプレー＋シュート＋ストレッチ	踢击 +8，速度 +8，力量 +8，跳跃力 +4
091	ラッキーボーイ	カウンターアタック＋サイン会 +PK 练习	踢击 +5，速度 +10，技术 +1
092	マリーシア	セットプレー＋サイン会	踢击 +2，速度 +8，体力 −2，心理素质 +6
093	キャプテンシー	ランニング＋ミーティング	体力 +10，心理素质 +10
094	モチベーション	サイン会＋イメージトレーニング	踢击 +2，技术 +2，心理素质 +10
095	ハングリー精神	ウェイトトレーニング＋座禅	踢击 +2，体力 +6，技术 +3，力量 +4
096	斗将	ダッシュ＋合气道	踢击 +3，速度 +4，技术 +3，力量 +2，心理素质 +4
097	スティールハート	PK 练习＋合气道	踢击 +3，技术 +2，心理素质 +10
098	不屈の斗志	ブレッシング＋座禅	技术 +3，心理素质 +10
099	热血コーチング	ミニゲーム＋ラインコントロール＋合气道	体力 +6，技术 +4，心理素质 +10
100	大激怒	マンツーマン＋キックボクシング＋ラダートレーニング	踢击 +2，技术 +6，力量 +8，跳跃力 +6
101	铁拳制裁	マンツーマン＋ウエイトトレーニング＋ミーティング	踢击 +5，力量 +12，心理素质 +6
102	チーム爱	アロマテラピー＋サイン会＋ミーティング	心理素质 +20
103	ロスタイムの奇迹	カウンターアタック＋セットプレー＋合气道	踢击 +2，速度 +4，技术 +2，心理素质 +16
104	ウルトラリラックス	ストレッチ＋アロマテラピー＋座禅	体力 +6，技术 +2，力量 +10，心理素质 +8
105	究极のリフレッシュ	ビデオ研究＋エアロビクス＋アロマテラピー	体力 +12　技术 +2 心理素质 +8
106	ファンサービス	ビデオ研究＋サイン会	体力 +4，心理素质 +10
107	ゴールの守护神	セットプレー＋ラダートレーニング	技术 +2，跳跃力 +10，心理素质 +4
108	鬼神のセーブ	エアロビクス＋座禅 +PK 练习	体力 +4，技术 +8，心理素质 +12
109	锭破りの攻击参加	シュート＋ランニング＋サイン会	踢击 +12，体力 +6，心理素质 +8
110	ブラインドプレーン	セットプレー＋リフティング＋ウエイトトレーニング	−
111	ゆりかごダンス	マンツーマン＋ミニゲーム＋アロマテラピー	−
112	サンバステップ	ビデオ研究＋スライディング＋ラダートレーニング	−
113	アクロバット	カウンターアタック＋エアロビクス＋ストレッチ	−

能力会下降的训练

神の手	ブレッシング＋シュート＋ヘディング	技术 −1，跳跃力 −2
オウンゴール	ミニゲーム＋ヘディング＋ダッシュ	踢击 −1，跳跃力 −2
痛恨のパスミス	パス＆ゴー＋ウエイトトレーニング +PK 练习	技术 −1，心理素质 −2
オーバートレーニング	スライディング＋ランニング＋ウエイトトレーニング	体力 −2，力量 −2
一发レッド	スライディング＋キックボクシング＋サイン会	速度 −2，技术 −1



秘技

PSP

蜘蛛侠2

美版 游戏原名 Spider-Man 2

◆作弊码

在游戏的 Options-Special-Cheats 选项中，输入特定密码可以获得不同的效果：

HEAVYHEAD	大头大脚的蜘蛛侠
SPIDEYMAN	微型版蜘蛛侠
SHUTT	开启游戏原画
FRZFRAME	开启旁观者模式



PSP

红侠乔伊 乱斗嘉年华

日版 游戏原名 游戏原名 ビューティフル ジョー バトルカーニバル

◆全角色出现条件一览(每个角色都有3种出现条件，满足其一即可)

角色名	ストーリーモード	トライアルモード	COM对战モード
デブルハンター ダンテ	打过"インカ帝国の谜を追え"	打过トライアル38	对战5次以上
手配师スプロケット	打过"インカ帝国の谜を追え"	打过トライアル26	对战10次以上
暗跃机人 レイチェル	打过"オレたちが主役だ"	打过トライアル29或30	对战30次以上
チャールズIII世	用任意2个角色(除去完成2的角色)打过任意一关	打过トライアル9	对战15次以上
ハルク ダビッドソン	用任意3个角色(除去完成2、4的角色)打过任意一关	打过トライアル14或25	对战20次以上
グラン ブルース	用任意4个角色(除去完成2、4、5的角色)打过任意一关	打过トライアル35	对战25次以上
スタイリッシュ アラストル	打过"インカ帝国の谜を追え(特别编)"	打过トライアル34	对战35次以上
少年ブルJr.	打过"ジョー ザ アニメーション(特别编)"	打过トライアル24或27	对战40次以上
映画好き ジョー	打过"キャプテンブルー ビギンズ(特别编)"	打过トライアル5	对战45次以上
お洒落な シルヴィア	打过"ドキュメント ブラックフィルム(特别编)"	打过トライアル37	对战50次以上
映画监督 ブルー	打过"アトランティス 4つの海底冒险(特别编)"	打过トライアル1	对战55次以上
映画馆长 ジェット	打过"ガリバー战斗记(特别编)"	打过トライアル19或33	对战60次以上
若き キャプテンブルー	打过"隐し砦の三干部"	打过トライアル40	对战70次以上
完全超人ジェット ブラック	打过"ボス☆ボス☆バン☆バン"	打过トライアル28	对战80次以上
战斗员 ビアンキ	打过"バトルカーニバル"	打过トライアル13	对战90次以上
EXカラー	收集全部192个碎片	打过全部40个トライアル	对战100次以上



PSP PlayStation Portable

007 来自俄罗斯的爱情

美版 | 游戏原名 007:From Russia With Love

◆奖励任务

游戏中收集一定数量的奖励品便可以开启相应任务。

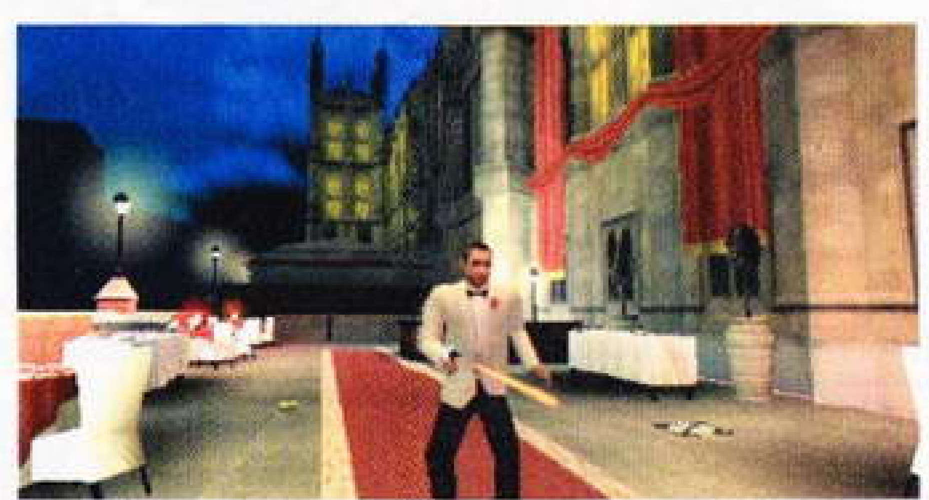
任务	开启方法
隧道	收集10个奖励品
废墟	收集25个奖励品
广场	收集40个奖励品
机场	收集60个奖励品



◆隐藏服装

游戏中某些服装可以在任务中获得。

服装	获得方法
隐身衣	在T级难度下有最终炸弹的房间里，在大保险箱上面有一件隐身衣。
无尾礼服	在第二级难度下的Hedgemaze任务中获得。
晚礼服	完成迷宫后你能在Moneypennys的办公室里，搜索抽屉后获得。
雪地服	在Factory任务里获得它。





GBA GAMEBOY ADVANCE

尤歌朵拉同盟

日版 | 游戏原名 エゲドラ・エニオソ

◆尤歌朵拉

效果	密码
角色变更	02017D2D：XX
等级MAX（上限LV25）	02017D32：19
异常状态（XX=80为正常状态）	02017D33：XX
能力值MAX（XX范围00–80）	02017D34：XX6F7BDE
道具变更（XX范围00–80）	02017D34：XX6F7BDE
士气MAX	02017D38：270F 02017D3A：270F 02017D3C：270F
姓名变更	02017D45：XX
头像变更	02017D42：XX

◆米拉诺

效果	密码
角色变更	02017D04：XX
等级MAX(上限LV25)	02017D0A：19
异常状态(XX=80为正常状态)	02017D0B：XX
能力值MAX(XX范围00—80)	02017D0C：XX6F7BDE
道具变更(XX范围00–80)	02017D0C：XX6F7BDE
士气MAX	02017D10：270F 02017D12：270F 02017D14：270F
姓名变更	02017D1D：XX
头像变更	02017D1A：XX





◆其他

效果	密码
移动力MAX	03004875:63
全卡片威力MAX	03004E6C:FFFFFFFF
全员满士气MAX	42017D10:270F 0000000C:0028
敌人无士气	42017EF0:0000 0000001D:0028
全卡片POWER MAX	43004E70：270F 0000001E：0002
全道具	33004EAD：00FF 43004EAE：FFFF 00000022：0001

金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats–List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

掌门人



虽然南国的夏天早早到来，但连绵的阴雨天气还是让人感觉到难得的凉爽。不过夏季的凉爽总是短暂的，更多时我们要在酷热或空调的冷气中工作、学习，当然还有游戏。找一两款心仪的作品，心平气和地在游戏中感受另一个世界，也不失为打发炎热时光的一种好办法哦。

水晶与瓦里奥



上辑马修我加班赶专题稿子，顺便听一些音乐来提神助兴，本人的音乐爱好范围比较广泛，流行歌曲、游戏歌曲、交响乐等等都听得来。为了截些被瓦里奥虐待的可怜海盗的图，我就打起了《瓦里奥大陆2》，而为了音乐不至于太杂，还把《瓦里奥2》的声音关了，让音箱里只传出《最终幻想》那优美的旋律。

万没想到这首曲子竟然让众人以为我在玩《FF》，并且还凑了过来："马修在玩《FF》啊。""呵呵，玩的是几代？听音乐应该是很经典的一作。"等到众人围上来，看到优扬飘渺的钢琴曲中，瓦里奥正在水里可笑地挣扎着……任凭我怎么解释，大家还是说着"马修恶趣味"哂笑散去，冤啊！（T T）

小编们的形象是否应该换换了？比如马修和铭风，形象用了很久了，以下是对各小编形象的评价。

最古老最需要改的：马修，铭风
最朴素最要加装饰的：胧月
最时尚，在玩家心中最好的：LIKY
最拽最有个性的：软饼干
最清闲最像上班族的：海文
最兽人最容易拿来恶搞的：雷伊
最具有编辑气质的：紫枫

沈阳 霍羿霖

软饼干：那我就借题发挥吧，在这里稍微透露一点风声，全新的掌机王小编形象锐意制作中，敬请期待！

近日我做了一个梦，梦见自己在拿着PSP玩《三国无双》，可玩一会发现不对劲了，怎么变GBA版了？没关系，继续玩，刚要开始，梦惊醒了。真佩服自己，中午睡觉必然1点才睡着，必然15分钟就醒（算过时间）。

河北 马季民

软饼干：马玩友很有规律啊，只是不知道您梦中PSP上的大头《三国无双》究竟是个什么样子。

我在上课时猛地听进隔壁班传来某同学与老师的争吵声，全班大惊（这年头老师越来越不好当了），下课后，迫不及待冲去一看究竟，只见办公室门口已经聚了一堆人。从窗口看到，那牛人正在被教导主任开导中，教导主任在本校可是有唐僧之美名的，所有人都为那牛人默哀中。放学后，我找到那牛人，原来是我小学同学。“其实也没什么，只是上课查一单词，被老师看见了，于是把我的文曲星收了。”“文曲星而已，有必要吗？”“问题是当时我一慌把文曲星放回抽屉，老师打开我抽屉，抓了我里面的NDS。”众人皆汗：“故意的吧？他一定看中你的NDS很久了。”所有人议论纷纷。“还没完呢！”他接着说，“一看他拿错了，我拿出文曲星，站起来说‘你拿错了！’谁知道他一拿起文曲星对我说两个一起收。我一急，就……”众人皆倒，此后我那同学被所有人鄙视了N天……

湖州市 曹志强

软饼干：这个……估计换谁都会急。

马修：马修一些当老师的同学朋友也经常诉苦，说现在学生不比自己的学生时代了……呵呵，不过不管怎样，还是有话好好说嘛。不过你的同学也是，文曲星被看见就看见呗，往抽屉里收什么啊。

没想到胧月也在看《变态心理学》。回想一个月前刚买《变态心理学》的时候，同学们都用异样的眼神看着我，我想他们是在羡慕我这个未来的心理学家吧。看来我以后转医学心理专业算了！

南京 王照

胧月：是……是吗？我承认我在买书的时候很多人也在用异样的眼神看我，不过为什么那些眼神中传递出来的信息不是畏惧就是怜悯呢。

《游戏万花筒》中的猎人“Moon”，在线条时期竟然可以用烤肉贿赂飞龙！是将烤肉制作成毒肉，还是边烤肉边给火龙撞啊？

杭州 李奇

胧月：嗯，也怪我当时没有说明清楚。那幅漫画是恶搞来的，本意是小猎人初期屈服于火龙的强大而进行的一系列的谄媚行为，并不是代表游戏中真的可以这么玩。至于边烤肉边给火龙撞，目前我还没有被虐待的嗜好。（－_－；）

一直梦想着能中PSP或NDS，可到现在什么小奖都没中过，残念。有时候做梦时都能梦到自己终于中大奖了，好多PSP和NDS啊！不自觉地从床上跳了起来。害得我老妈纳闷了，这孩子怎么了，睡觉时嘴里还嘟嘟囔囔的，这PSP和NDS到底是啥？

福建 王平

马修：中大奖靠的是运气，相信自己的运气吧，不过游戏毕竟是是身外之物，因为游戏或游戏机劳心伤神可就不值得啦。不过你可以向老妈解释一下PSP和NDS，说不定她一动心就送你一个呢。



最近班里掀起了“恶魔城”狂潮。但由于是英文版，对于我们这些英文菜鸟来说，在平时总不能用英文谈论怪物名，所以就想到了一些“恶搞名词”。某一天，我一同学跟我们讲：“西洋参好强，扔一个炸一片啊！”“西洋参？”众人惊诧，然后他又说：“西洋参又大又有营养，扔一个这么多血……”后来才知道，原来是曼陀罗草，《晓月》里面又叫“死之绝叫”。另外还有一个BOSS叫Abaddon，那个会召唤蝗虫的菜鸟BOSS，因为刚开始不知怎么对付，感觉非常棘手。玩的那人感慨道：“那BOSS好强，扔出一陀蟑螂。”蟑螂？这像蟑螂吗？后来另一个同学也玩到那里，他边说边玩：“咦？蜜蜂魂哪去了？怎么找不到了？”什么时候变蜜蜂了？后面又有一同学凑过来一看，说：“这是马蜂吗？好强！”我很气愤地说：“这是蝗虫，蝗虫！你们有没有学过生物啊？你们……”我话还没说完，又过来一同学，看着屏幕说：“好强的BOSS啊！满屏幕放苍蝇！”我顿时发现，今天的天气实在太好了！

浙江 赵辰江

软饼干：呵呵，有意思。独乐乐不如众乐乐，真羡慕赵玩家拥有这样一个轻松幽默的游戏氛围。

马修：按照自己的理解给游戏中的怪物起名其实蛮有意思的，对了，我还知道曼陀罗草还被一些玩家称为“人参果”。

某个朋友对我抱怨道：“我的女朋友太不像话了，我受不了她每天半夜12点还往游戏厅跑！”我：“这么做太不应该了，她也是游戏迷吗？不然去那干什么？”朋友：“把我拎回来而已……”

江苏 慕羽黎



胧月：您这位朋友确实幽默得可以。不过恋人之间，女方如果完全不对男方唠叨或者埋怨，想必男方也会不习惯的吧。另外，我们还是提倡“健康游戏”这一口号的，可不要爱游戏不爱美人哟。

马修：拎回来……说得虽然夸张点。但，我觉得慕玩友的朋友应该买个游戏机放家里玩才对……

4月14日星期五，我与好友金刚一起回家。在途中突然发问：“你有《掌机王SP》37辑吗？”金刚曰：“我早买了，在我家楼下书店。”我曰：“难怪我没在这买到。”他便嘲笑我没有，我不言。当晚在家无意看到《掌机王SP》36辑背后写道“《掌机王SP》37辑4月15日全国发售”，当即狂笑不止。第二天，我去问金刚：“你再说一遍多久买的37辑？”他依然不变地回答：“星期五。”我说：“你骗老外啊？”他答：“俺只骗中国的。”狂晕中……

贵阳 孙伟骐

马修：其实上市日期只是一个大致的概念，大多数城市可能会晚于发售日到货，不过因为距离发货地点近，广东及临近省的城市确实可能提前一天半天能买到。

有一天玩PSP的《战地指挥官》，真是个不错的回合战略游戏！然后到网上下载任务的时候，PSP突然黑屏关机。我试着按住开始键10秒钟没有反应，20秒还是没反应，1分钟也没反应！我赶紧把电池取下来，过了5分钟又装上去，还是不能开机！天啊，地啊，难道我遇到了传说中的砖头了？最后我试着把充电器插上，结果灯亮了。把PSP装上电池一看，只剩下1%的电了，原来是没电了，吓死我了。这个故事教训我们，不要把PSP玩到没电。

福建 月神侠

软饼干：电源灯闪烁时就该充电了。大家一定记得锂电池不能过度放电，马修坏掉的索爱T628就是前车之鉴。

经过长时间研究发现，《掌机王》众小编中最富的应该是紫枫。别的小编都在为这个机器那个机器叽叽歪歪时，紫枫大哥已经养上宠物了，看起来紫枫应该早就把那几大家用机和掌机搞定了，不然怎么能这么置之度外？而且貌似最近又从银行贷款买了什么，贷款购买的不是房子就是车吧？紫枫大哥真乃财神在世，送小弟我一个PSP和一个NDSL吧？相信买了房子或车，紫枫大哥也不会在乎这些零头，我却会一直感激您。

长沙 斯内克刘



紫枫： 无语了，其实在现在还没淘汰的游戏机里，紫枫就一个NDS和一个PS2。而银行贷款的事，我也好像是在感受贫穷的寄语里才提到的。不过还是谢谢斯内克刘玩友的吉言，希望我即使不成为财神，也能早日跳出信贷陷阱。

最近我参考书中的发售表，把PSP的游戏统计了一遍，发现总共有180个左右，我的目标是把PSP上的游戏全玩一遍！（^_^）

安徽合肥 沈伟

胧月： 这位读者的目标实在是很宏伟，也充分反映出对小P的喜爱。不过现在PSP的软件发行已经进入比较稳定的时期，每个月都有相当数量的新作公布，这其中一些音响小说又很考验玩家的日语水平，总之是个很庞大的工程……

马修： 好，有志气！但你这个计划的难度可是相当大的哦。

今天考试，我同桌觉得自己考得还不错，便偷偷看抽屉里的《掌机王SP》，结果越看头越低，最后竟然把头伸进抽屉里看，结果头卡在里面拔不出来了！他大喊救命，我们用了整个的下课时间，才把他的脑袋拔出来……

上海 朱沈杨

马修： 脑袋竟然卡在抽屉里了！虽然没有什么事，但也吓得不轻吧？唉，差点就成了“一本《掌机王SP》引发的血案”了，看来大家即使在看书时也要注意安全啊。

《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2.游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3.游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4.文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5.严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6.人品佳，性格好，能与人合作。
7.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括

1.写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email 请投往 pgking@263.net。

短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

我想问一下降级是不是有风险？成功的几率大吗？

135XXXX3521

风险当然是有，不过按照我们登过的步骤去刷，成功的几率就非常大了。

小弟高考完就将入手小P，但有两个问题：2.0以上版本与以下版本在看电影方面有什么区别？PS的官方模拟器要在哪个版本上才能玩，出了吗？

135XXXX1313

比起2.0以上版本，2.0及以下版本可以降至1.5级，然后通过第三方软件看PMP格式等更高画质的影片。PS官方模拟器只是已经公布，具体到哪个版本会实现这个功能还是未知。

我好想买小P哦，小P买的时候就能下游戏吗？1G记忆棒能记多少游戏？一般游戏多大？谢谢马哥，赶快回答啊！

138XXXX2146

下游戏可不是小P天生的功能哦，能下载用记忆棒玩游戏的小P只能是1.5版，不过价格也超高。目前2.0以上版本就只能老老实实用UMD玩游戏了。PSP ISO的容量有大有小，小的如《泡泡龙》只有16M；大的如《天地之门》则有1G以上，不过经过RIP后容量大都会缩减至1G以下，因此1G的记忆棒也够了。

PSP推出改进版的可能性有多少？

134XXXX8428

目前看可能性很低。

PSP 2.0可以用记忆棒吗？如果不可以，可以降成1.5吗？2.0多少钱？

132XXXX5739

您指的应该是用记忆棒运行ISO吧？2.0虽然不可以，但可以降到支持运行ISO的1.5版。目前市面上的2.0基本都已降成了1.5版，价格还在2000元以上。

如果出《怪物猎人》中文补丁能配合日版UMD玩吗？

13521766822

是用日版UMD引导吧？当然可以。

我有个很傻的问题，望小编回答。马里奥和路易谁是哥哥谁是弟弟？他们姓什么？

134XXXX1167

马里奥是哥哥，至于他们的姓，汗，我也不知道……

小编好，在5月底到6月初的游戏淡季，希望能登一些已发售的NDS游戏攻略。

135XXXX2341

建议不错，我们会根据当期的发售游戏来考虑。

小编们，请问如何才能邮购前几辑的《掌机王SP》？我的那几本被我们班那万恶的班主任没收了。

137XXXX3001

按照“掌门人”的“邮购信息”的信息，将钱汇到《掌机王》服务部就可以了。

PSP上有几款是以战争为题材的第一人称射击游戏？帮忙推荐一款好不好？

136XXXX0977

有不少呢。《机密武装》很不错，推荐给你。

在TG777上下载的NDS的ROM可以烧进MiniSD上玩吗？我好像在哪看到说NDS玩到红灯要充电，不然到自动关机时……

130XXXX9234

当然可以了。NDS玩到灯红确实要及时充电，因为NDS用的是锂电池，而过度放电对锂电池的危害非常大。

我好惨啊，今天难得问同宿舍的朋友借到了NDS，准备在自修课上痛快地玩一下。没想到教导主任突然进来找人。你说他找人就找人，为什么要从我旁边走啊，结果被我的电源线拌倒了，然后NDS就被……55555

大连 一休



铭风：拌倒……NDS的电源线质量不错啊。从你的事例看玩掌机的时候还是要注意下是否会给别人造成麻烦。

海文：堂堂的教导主任被这么绊了一下，他也很惨啊。好好道个歉，争取早日要回来吧。

我真的很想中大奖，用途都想好了。如果中PSP的话我就和将来的女朋友一起分享；若是中了NDSL我就用来讨好女孩子（她很爱狗，所以我还要贴钱买一盘《任天狗》）；假如中的是GBM，想都不用想，直接送女孩（任天堂发明这东西完全就是讨女孩欢心用的）。

温岭 陈立岗

铭风： 看到这个，能想到一句古话，修改一下就是“机中自有颜如玉，机中自有颜如玉，(−_−)机中自有颜如玉…… (−v−)”

胧月： NDSL和GBM确实非常适合用来讨好女孩子，不过铭风为什么说的三个都是“颜如玉”呢？难道和马修38辑做的《镜头之恋》的三个版本有关？



《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第9辑、《掌机王 SP》第12～17辑、《掌机王 SP》第18辑（少量）、《掌机王 SP》第20辑、《掌机王 SP》第22～27辑、《掌机王 SP》第28辑（少量）、《掌机王 SP》第31辑、《掌机王 SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王 SP》第37～41辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931−4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王 SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



伴随《掌机王SP》上达人专页的开发，levelup也在掌机区放出征集达人记录的帖子，希望各位多多支持。本次互动专栏里收录的第一篇帖子就很有潜力了，希望今后论坛里能出现更多这样的讨论帖。而有心得的玩家，也可以和我们取得联系，这可是展现自己实力的绝好机会！

MHP原来真的可以1分钟砍死火龙！

以前记得在一个帖子里看见某人说自己1分钟砍死火龙，那个人被我和楼下的哥们反驳声讨得不成人样。今天用天上天下无双刀和红黑套装亲自去砍了一下，对着火龙的头直砍，它几乎连反的机会都没有，被撞一下也只掉一点点的血，精灵加护技能太爽了，减少2/3伤害。然后在他一瘸一拐的时候就干掉它了，好象连1分钟都不到，太牛了。看来那个人说得一点不假。

半夜削苹果

回复摘录

你打次视频给我们看看。这个情况我可以告诉你很少碰到滴！除非火龙不飞起来喷火，不甩尾，不冲你，不叫你！就一直在那里被你砍，这样就有可能了。一分钟等于60秒，况且你说好象连1分钟都不到，那么我就理解为59秒。一般砍一次刀二连击要进2秒，这样我就认为60秒你可以至少砍30刀。一条村火龙一般1x刀打头就死了，那么按15刀来算，光砍头要花的时间就是30秒左右！还有30秒就是给火龙的自由时间，但是火龙一旦飞起来喷3下火，就要进8～10秒的时间。再有冲一下要4～6秒左右，看距离而定。叫一下要5秒左右！甩尾巴要5秒左右，还有你不能被打到一下，不然到打飞在站起来要4秒。算起来时间很紧啊，我认为除非火龙不使用以上几招，不然59秒杀死火龙不可能！杀怪鸟倒还可以理解。

UBISOFT

牢骚馆 将自己的不爽说出来！

PSP主机问题一箩筐，看看你遇到多少？

1.R键比L键灵敏度差很多，且L/R键上下松动；

2.电池仓闭合不严，有一道缝隙；

3.方块键和其他键按键感觉不一样；

4.十字键的上键灵敏度差；

5.PSP左右两侧的银色部分，向下按有‘吱吱’的塑料扭曲感觉（这一点总让我感觉使用的是劣质材料，或工艺不过关）；

6.滑杆有些不顺畅，稍微有些涩，和PS2摇杆完全不是一个感觉（毕竟不是一个东西，汗）；

7.PSP的表面有坑（几率很高，不在屏幕上也没问题，在屏幕上也可以用贴膜修复）。

我的机器占了以上的123567条，你的机器有多少以上问题，或者有新的问题。大家都来说说，需要注意的是机器一定得是新机，用久了出问题不在此讨论范围内。对PSP的期望还是太高了，失望啊，不过画面很震撼。（残影也很震撼，汗。）

leon0926

邪道偏方

《幸存少年 迷失蔚蓝》无限“鲍鱼”大餐

游戏初期，由于食物匮乏造成男女主角整天叫饿，而出去找食物又只能解决一时之需，而且又很占用背包格子。而现在有一个好方法来解决这个问题，首先你要在背包里任意放两个食物(比如椰子或贝壳)，然后与女主角对话，让她做饭。在选择给她素材的界面里，按A键给她食物的同时，用触控笔快速不断地点击你背包内的另一样食物，这样就能连续不断地给女主角鲍鱼了，等到20个食物上限满了以后退出，美味的鲍鱼大餐就成功了！吃一顿就全饱了。

hwonamco



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 **热热闹闹的E3已经闭幕，通过平面媒体和网络媒体的文字、视频报道，想必各位玩家都或多或少地关注并了解着本次的E3，下面就请大家关于2006年的E3发表一下您自己的观点和看法吧。**

最HIGH的还是Wii的发表会，和PS3的又长又郁闷的发布会完全成为反比啊。（聪哥的E文好差啊，当然最差的是宫本大神……）期待Wii和NDS的互动。

bobxu

总的来说，本届还是重在家用机方面的三国争霸。掌机SHOW集中在软件上，PSP也如约展示了PS模拟器部分；硬件上由于NDSL已经亮相，所以相比去年E3少了GBM那份惊讶；而微软在本届E3也无心介入这场掌机战，Xboy看来真是一个传说。

真无双の乱舞

为什么NDS上的《口袋》不是纯MMORPG呢？NDS的新作那么让FANS们冲动，PSP新作大潮也开始来临，超级期待啊！

破灭的轮回曲

2006 E3就是Wii的了，掌机很少有好的消息啊！

pocketgame

新主机也就看看，什么时候买还要看有没有钱。而且个人不大喜欢美式游戏，比起E3，本人还是更期待TGS。

海的女婿

不知道年末结婚后还有没有心情去享受下一代主机，反正已经有NDSL和PSP了。

133XXXX1546

Wii看起来挺适合我的，因为我每天都为打游戏和锻炼身体的时间分配而发愁。

135XXXX5419

看呆了的说。

lylxy123

除了等大作还是等大作。

xigua123

E3就是Wii了，如果要和掌机有关，那就是Wii和NDS的《最终幻想 水晶编年史》，还有Wii和NDS的互动。

陈DS

E3其实没什么意思，重要是各大厂商的展前发布会。

蚊子

不错，很好。想起2004年第一次在线看E3直播……感慨万千的说。

136XXXX9273

比较遗憾的就是老任没有公布NDS《黄太》和《火纹》的新作。

游戏妖怪

NDS比较厚道，公布不少期待度满点的游戏；PSP新的一年中也有不少值得期待的；360逐渐进入软件的成熟期，《蓝龙》是比较期待的了；PS3太贵，不过为了《FFXIII》和《MGS4》还是值。Wii是我个人最为期待的次世代家用机，作为一个任饭看到Wii怎能不激动，而且价格公道。

TIDUSYUNA

新一轮主机大战即将开始，管好自己的口袋，看准目标下手！我不是任饭，但我看好创新主机Wii和NDSL。

zhuzhi9

没猜错的话，《无双》的正作应该出在PS3上，看来是一定要支持了。顺便期待一下Wii版的真·动作版《无双》和年末那款NDS版的大头《无双》。

万年潜水马甲

就算凑是个热闹吧，话说回来，网络没普及时想同步看着个热闹还真没条件。

135XXXX6978

PSP、NDSL、PS3、X360、Wii都挺好啊，看来我得拼命赚钱攒钱了。

139XXXX8854

本辑热点话题

PSP的直读芯片

经历了破解与厂商反复的较量，从硬件上攻破PSP加密防线的PSP直读芯片也终于出来了。而价格高达89美元，本辑的86页有详细报道，本辑大家就以此为话题来进行一番讨论吧。

参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在5月25日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“热点话题讨论专贴”中发表您的看法。

小编寄語

马修

◆一位朋友的硬盘坏掉给马修敲响了警钟，第二天便跑去买了刻录光驱将硬盘里的文件一一刻盘保存起来。天有不测风云，有些事情还是早早预防为上。

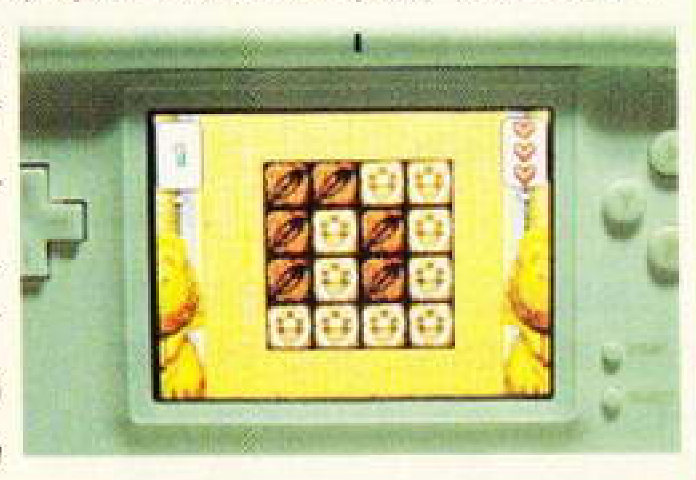
◆最近电脑的小麻烦挺多，先是开机显示基础内存不足，解决后又发现“添加/删除文件”打不开，再次搞定后干脆把硬盘的文件做了一次全面整理并对进行了全面的优化。由于马修的160G硬盘买来后就未进行过磁盘清理和碎片整理，结果一顿折腾竟然用了差不多一天的时间。其中F盘的碎片所占空间甚至超过了正常文件，清理后的感觉真轻松啊。

◆过端午节，从附近的市场买了两个粽子，剥开后才发现里面加了好多的油，腻死了……

LIKY

◆家住一楼就是麻烦啊，夏天到了，蚊子多就不说了，窗外就是绿化带，经常看到小强、蜘蛛以及不知名虫子进屋光顾，看到这些自然用杀虫剂伺候。可是昨晚打扫厨房时发现洗衣机下竟然堆着一堆鸡骨头，莫名良久后，看到洗衣机旁的排水用的下水口，顿悟——连老鼠也来我们家聚餐了。大怒，明天就买老鼠药伺候！

◆《新超级马里奥》的迷你游戏真的很有趣，因为这次可以联机对战，乐趣提高了很多，最近经常与GF一起对战，GF对于“耀西翻砖块”的小游戏极为拿手，自己总是完败于她手下，不得不服啊。



胧月

★“不是因为寂寞才想你，而是因为想你才寂寞”。翻完某书上收集的85条爱情短信，只有这条不会让我忙着扫身上的鸡皮疙瘩。这究竟是清高，还是收到好人卡的前兆？

★儿童节前夕，第二个九位QQ号也终于挂到了“太阳”，没有自定义头像的日子一去不复返！想起之前不幸“阵亡”的第一个八位QQ，我内心此起彼伏——啥时候我才可以记得自己这个九位QQ的号码啊？

★本月名言KUSO——甲：“对不起，这个时候我不知道该作怎样的表情。”乙：“只要囧就可以了。”


▲在错过《街》之后，本作似乎也与我无缘了。

软饼干

★上辑截稿后的那几天，正赶上暴雨天气，索性关掉手机，在宿舍睡了个昏天暗地。睡醒后下楼买足够吃一整天的东西，边吃边看片子。对我来说，放松的方法其实就这么简单。

★当大家拿到本辑时，高考大概已经结束了吧，不用多想了，尽情玩吧！

★家乡的漫展正在火热进行中，本人虽不是什么动漫发烧友，但想起以前与朋友们一起去看热闹的感觉还真不错。

★六月份，除了天气越来越热外，本月最期待的事还是世界杯，正在为去哪里看球而烦恼……

雷伊

■《黑客计划 觉醒》的发售日已经定在了7月13日，比想像中的要早很多。嗯，2006年本人购入的第一款NDS游戏终于诞生了……

■某天吃过晚饭散步的时候，在路边的秋千边发现了几个正在无忧无虑地玩耍的孩子，顿时涌现出一种复杂的心情，说不清是羡慕还是什么，甚至可能是妒忌。年幼时的我们总是渴望长大，但当我们真正长大成人时，却又开始害怕时间的流逝……我们，已经注定无法再回到曾经的那个年代了。

■差不多已经有两个月没碰家用机游戏了，最近开始准备补一下《幻想水浒传V》，到6月底就可以玩到《女神侧身像 希尔梅丽娅》了，期待。



紫枫

◆《双截龙》相关

最近迷上了GBA版的《双截龙》，这个版本比起小时所喜欢的街机版本还要强，厚道啊。因纯属个人怀旧爱好，所以对于此款游戏无甚感情的朋友不推荐。

◆土豆相关

大郁闷！前几日与土豆嬉闹，不慎被其牙齿拉伤，在家人强烈要求下去了趟医院，医生看过伤口之后面无表情地说道：“需要打狂犬疫苗，468块，去缴费吧。”简直要吐血。回去后对GF苦笑说：“偶们的土豆身价又涨了468块，只是不知这个价格除了咱，还有人要不。”



▲土豆这小子越来越胖，浑然不觉得自己弄伤我有什么错，依然每天装“萌”……

◆乱七八糟

睡梦中梦见自己乘“黑”出租车被打劫，满身大汗地惊醒之后，总觉得是在预示什么东西，结果一个礼拜都没敢打车……

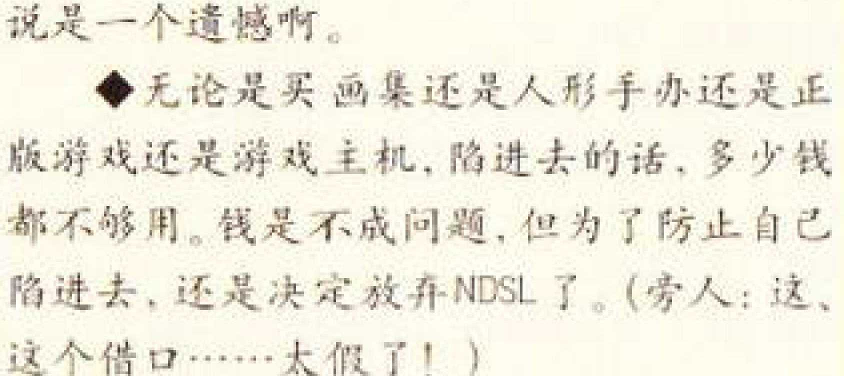
海文

◎深圳阴雨连连已经好几个星期了，出门带伞成了和带手机带钱包一样重要的事情。

◎《达·芬奇密码》上映了，无奈网上评价不是太高，几名好友都纷纷表示不愿意花钱去电影院看。不过出于对原著小说的喜爱，海文还是在百忙之中抽出时间去电影院看了——让·雷诺魅力依旧！这部片子的精华就在剧情，即使看过小说还能看得津津有味。不过海文又想到，假若没看过小说的，能理解片中如此复杂的谜题吗？信息量实在太巨大了，可能这也是影片评价不高的原因。

◎最近的动画实在很邪恶，例如最近的《凉宫》和《HiME》，RY成风……祖国的花朵们千万不要去看哦！

铭风



◆最近惟一玩的游戏恐怕就是《勇者斗恶龙&最终幻想富豪街 携带版》了，虽然人物十分多。却因为没有技能而让角色个性大减，这不得不说是一个遗憾啊。

◆无论是买画集还是人形手办还是正版游戏还是游戏主机，陷进去的话，多少钱都不够用。钱是不成问题，但为了防止自己陷进去，还是决定放弃NDSL了。（旁人：这、这个借口……太假了！）

◆追了N久的漫画《王牌至尊》终于看到完结了。（其实早完结了，没在网上找到……）“遇到自己不满的事，就靠自己的力量去改变。”这句作为主题的台词，本人是非常喜欢。

Welcome 交流空间



大家好。看到前面的专页栏目，大家也都知道上一辑小编为什么要那么说了吧。所以，也希望参加过或者正准备参加"交流空间"的女性玩家们，如果愿意在《掌机王SP》上充分崭露自己的风采，就请通过Email或者信件跟小编取得网络上的联系吧！

姓名：李偎　　昵称：云之彼端
性别：女　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《瓦里奥制造》、《马里奥＆路易RPG》、《马里奥赛车》、《大家来找茬》、《牧场物语》等
地址：华东交通大学90号信箱
邮编：330013
Email：lwcrystal@hotmail.com.cn
想说的话：虽然已经寄过N次了，知道这次也不会中奖，可是心里面却非常明白：游戏＝期待＋等待。否则生活讲了无生趣吧。

姓名：路钰　　昵称：咚咚
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《通灵王2》、《怪物猎人 携带版》
地址：江苏省丹阳市吕叔湘中学高一（15）班
邮编：212300
QQ：280887040
想说的话：有没有镇江地区的《怪物猎人》玩友？我们联机吧！

姓名：何桂权
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《马里奥》、《口袋妖怪》
地址：广东省清远市清新县太和镇供电局宿舍B幢702
邮编：511800
想说的话：众小编们玩《魔兽世界》吗？

姓名：南庆亚　　昵称：圣南舞翼
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《逆转裁判》、《王国之心》、《牧场物语》、《超级大战争》等
地址：陕西省安康市汉滨区解放路37＃物资局家属院南楼1单元2楼203室
邮编：725000
Email：kingyanan_1990@yahoo.com
想说的话：中PSP（NDS）是我的梦想！

姓名：栗嘉亮　　昵称：DJ◇绝别
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《火纹》、《应援团》、《马里奥赛车》、《超级大战争》、《天诛 暗影》、《帝国时代》
地址：黑龙江省哈尔滨市 香坊区剑桥三中高一（1）班
邮编：150036
QQ：188518891
想说的话：天下玩友是一家，记得要给我写信啊，我等着！

姓名：陈安庭
性别：男　　年龄：23

拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：都喜欢
Email：chen1983@126.com
QQ：115235124
电话：13768586618（短信最好）
想说的话：游戏不分年龄，一起分享游戏带来的快乐吧！

姓名：李佳禹　　昵称：樱桃四喜丸子
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《为你而死》、《为你而生》、《任天狗》、《动物之森》
地址：河北省廊坊市广阳区西后街同乐小区2－2－601
邮编：065000
Email：139248357@vip.sohu.com

QQ：597825759
想说的话：千言万语汇成一句话："永远支持《掌机王 SP》，耶！"

姓名：孙自力　昵称：AIR.wind
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《尤歌朵拉同盟》、《火纹》、《FFTA》、《洛克人 Zero》、《口袋妖怪》、《魔兽争霸III》、《铸剑物语》
地址：湖北省武汉市第二十九中学高三（1）班
邮编：430030
QQ：231885860
想说的话：请《魔兽争霸III》的爱好者加我QQ。Yggdra 好萌，越来越喜欢了。

姓名：陶奕阳　昵称：江南小帅瓜
性别：男　年龄：13
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影》、《洛克人》、《马里奥赛车》、《FFTA》
地址：江苏省苏州市工业园区新加花园 4 幢 203 室
邮编：215021
QQ：498058902
电话：0512 － 62561087
想说的话：最近 GBA 正在逐渐隐退，好想要个 PSP，希望《掌机王 SP》能圆我这个梦。我正在流泪……（众人：把口水抹眼睛边也叫流泪？）

姓名：孙凯乐　昵称：疾风
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》
地址：北京市通州区台湖镇次渠大街 88 号院 4 号楼 561 号
邮编：101111
QQ：624114754
电话：010 － 69501556
想说的话：我天生是个游戏迷，因此带上了 250 度眼镜。我想 NDS 都想疯了，愿上帝与我同在，阿门！

姓名：杨智文
性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《黄金太阳》
地址：北京市通州区玉桥中学初二（10）班
邮编：101101
Email：yessjk@126.com

QQ：441654069
想说的话：每次抽奖前都抱着很大希望，但都会是失望。不过，还是希望《掌机王 SP》越办越好。当然，这与众小编的努力结果是分不开的，祝小编们身体健康，万事如意。

姓名：陈金龙　昵称：阿武
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省茂名市第十六中学高二（6）班
邮编：525000
QQ：79667740
想说的话：我接触《掌机王 SP》不到半年，但你已经填充了我所有的业余时间，希望我们以后能成为最好的朋友。

姓名：周周鑫　昵称：暴风之翼
性别：男　年龄：14
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》、《恶魔城》
地址：浙江省温州市鹿城区新泽生活区 51 幢第 4 间
邮编：325000
想说的话：为何中大奖者都不是浙江省的呢？我真的好想要台 NDSL！

姓名：谭雄杰　昵称：Edward
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《洛克人 Zero》、《银河战士》
地址：广东省佛山市南海西樵镇江浦东路南座 504 号房
邮编：528211
Email：Edward065@888.com
QQ：423550882
想说的话：我很多游戏都精通，但最爱的都是"《Zero》系列"，望天下玩友能与我共同探讨一下游戏的乐趣！当然如果小编可怜一下，给我中个 PSP 就更好了。

姓名：谢秀适　昵称：鬼眼の泪
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《高达 SEED DESTINY》、《游戏王》、《机战》、《三国志》
地址：广西河池高中 192 班
邮编：547000
想说的话：动漫游三栖生物集合处，是我族类的快来！

NDS・PSP 幸运大档案

问题地带

大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

小编们好，我想问一下，SC和M3除了价格外，哪一个好呀？还有如果没有刷内核，需要正版卡和引导吗？我的NDS编号是NJH12014898可以用SD卡玩吗？我准备买1G的SD卡，要玩的话还都需要买什么？

北京 赵允

SC最有竞争力的就是价格，质量上，M3确实要好于SC的。没刷的话需要正版卡和引导。你的NDS用第一代引导无法实现刷机和引导，想用SC的话，建议在有刷机服务的店将机器刷了。买1G的SD卡，除了刷机或准备个引导用正版卡及对应的PASSME2，还要有SD卡读卡器。

我的SC-SD的烧录卡对GBA游戏的支持并不是太好，我想换一个EZ Ⅳ，请问SC-SD使用的SD卡能不能用在EZ Ⅳ上面？

HYCD

不能，EZ Ⅳ使用的是MINISD卡，并不能代替SC-SD所使用的SD卡。

请问NDS版的《牧场物语》有没有汉化版？

王古

现在虽然有小组说要汉化，但现在还没有供测试的版本出来。耐心等待吧。

请教一个《马里奥和路易RPG》的问题，我好不容易打到了最终的库巴城堡，经过努力城堡中的小库巴也都被我干掉了。可是面对之后的BOSS——那个绿色的女巫的手下我实在不知道怎么办好了。他老躲在一个貌似乌龟壳的东西下，打不了，怎么办？

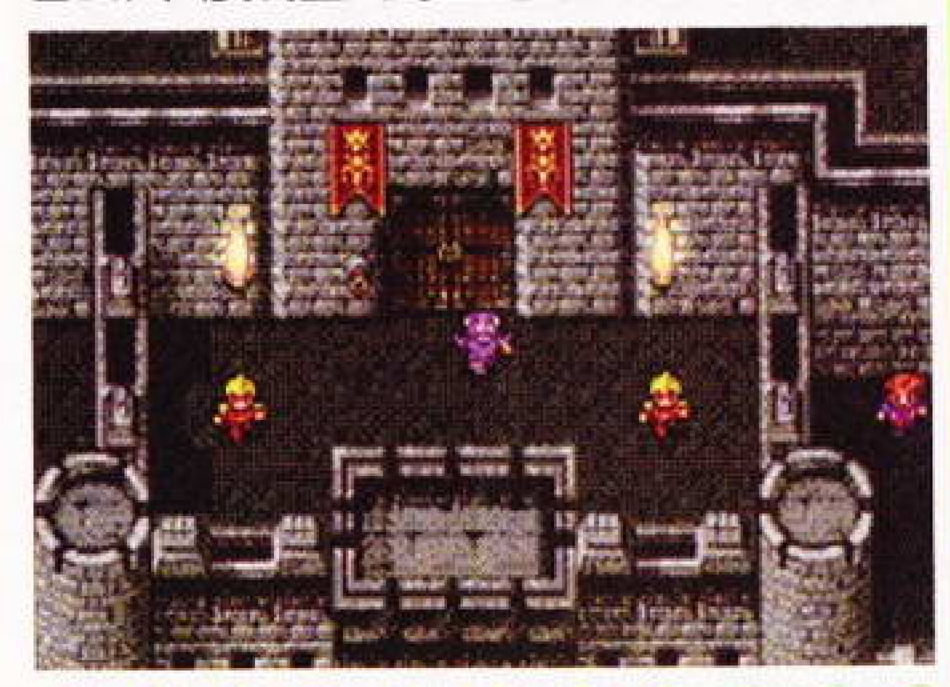
广西 小岩

要打败这个BOSS也要有点技巧。你要将他放出的光球打回去，这样他躲藏的地方会变热，到一定程度后他就会承受不住自己出来了。当然，他放光球的频率不高。你可用马里奥的合体技放火，这也能加热他的外壳。

小弟竟然一开始攻略《最终幻想Ⅳ》就卡住了，只好来求助。在第一天被国王指派了任务后我来到城门前，但是出不去，可是此时也会不去了。请问我的ROM是不是有问题？

134XXXXX4855

我也曾在这里卡住过。其实你出城门想要回去，只要调查大门左边的开关就可以了。



麻烦小编一件事，《牧场物语 矿石镇的同伴们》中，我想把所有的道具全拿到，就差一部留声机。听同学们说取得留声机后，便可以出海远航，真的有这回事吗？如果有，请小编们告诉我应该怎么样取得。

云南 徐云

你说的留声机，需要通过GBA和GC两个版本的《牧场物语》联动后才能得到。不过它的作用并非出海，而是可以借此欣赏CD中的音乐。

请问《最终幻想战略版Advance》里如何让角色转职？

CYRI

要通过练习可装备武器防具里的能力（换装备时按L键可查看），练成一定数量后就会出现新的职业了。

我最近在我们店铺里看到了GBA版的《网球王子》可似乎他有金银两个版本。请问这之间有什么区别吗？不会像《口袋妖怪》一样吧？

XJZD

出场人物不同而已。有些特殊人物只在其中一款游戏中出现，而某些特定隐藏人物需要连机后才会出现。

请问现在有没有电脑可用的 NDS 的模拟器了？

JAD

NDS模拟器有DeSmuME和iDeas等等。但在兼容性和游戏的支持度上都远远不够。

我有两个《新超级马里奥兄弟》的问题想问。这个游戏里的隐藏道路很多，但我几乎把所有关卡都打遍了，为什么我还是找不到第 4 关和第 7 关的入口在哪里啊？急死人了！还有就是有时候过关后会在大关卡的起点处出现一个奖励的房间。里面能获得超大蘑菇等道具，请问这个房间的出现是不是随机的？如果不是的话房间的出现规律到底是怎么样的呢？

江春志

进入第 4 关和第 7 关的入口可不是在什么关卡里，而是需要你吃下蓝蘑菇，变身为超小马里奥来击败第2关和第5关BOSS，这样打败BOSS后就能进入第4关和第7关了，不过攻击时只能通过跳起按下压BOSS才能造成伤害。如果你的技术不过关的话介绍个好方法，先积攒一个蓝蘑菇，然后在攻击了两次后用蓝蘑菇变身，这样只要给予一次攻击就可过关来到下方的关卡了。

至于关卡起始处的房间的出现，跟你过关是否放烟花有关系。上一辑的问题中已经说了烟花出现的具体条件。而当你时间末尾两位数字是 1、3、5 时，关卡起始处出现的是奖命房间，当数字是 2、4、6 时出现的是道具房间，而数字是 7、8、9 时出现的就是获得超大蘑菇的房间。



最近买了《螺旋破碎机》这个游戏，在过关的过程中发现有些白色砖块怎么攻击都无法伤它分毫。就算我钻头升到了第三级也一样。请问如何才能将其破坏，我看到里面有个门，不会在哪里有隐藏通道吧？

蓝舞

想要破坏这些白色砖块，你必须先通关一次。看完片尾再进入游戏，此时你就能在商店里花钱让你的钻头升级成黑色。用这个钻头就能将白色砖块破坏了。

玩《圣剑传说 DS 玛娜之子》的时候发现个问题，那就是有时候藏有过关必须的“光之露”的宝箱在峡谷对面，虽然我能用弓箭能将宝箱破坏，但我到不了对岸所以取得不了“光之露”……于是就一直卡在这里了，请问有什么解决方法吗？

南京 马帅

你应该尝试下其他武器，锁链的特殊能力就是将敌人、道具等物品拉到身边来。所以这个时候只要你用锁链的蓄力攻击就可以将“光之露”拉到身边，然后就可举起它来到下一层的入口去了。



听我朋友说 PMP 这个影像格式是 PSP 上最清晰的，很想见识一下。但是我最近上网下了一个 PMP 格式的影像后拷入 PSP 的 VIDEO 文件夹下却无法播放？这到底是什么原因啊？是不是我放错地方了？

liuk

PMP 格式的影像放在哪里也不能被 PSP 识别出来并播放的。你只有使用软件 PMP MOD 才能够播放，不过这个软件不是 PSP 官方给的。也就是说只有1.5版的PSP才能够使用。

5月的两辑《掌机王SP》可谓奖品丰富。除了每辑的固定奖品外，更关系到总价值高达10万元的大抽奖。不知道那些传说中的奖品到底会花落谁家？就请密切关注不久之后的大奖公布吧！



中奖者的反馈

姓名：徐思凡　年龄：15　性别：男
奖品：iDS　中奖辑数：32

地址：云南省瑞丽市瑞宏路曙光小区25号楼
邮编：678600　QQ：71989119
拥有掌机：iDS（中奖）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《龙珠》
想说的话：我从没想过会中奖，但幸运女神还是向我微笑了。这也要感谢编辑部的叔叔阿姨们，受我影响，几个朋友也开始寄信了，希望他们能和我一样幸运！
中奖感言：中了这个大奖让我非常高兴，我相信以后的生活会更加丰富多彩！

姓名：孙月娇　年龄：21　性别：女
奖品：iGBM　中奖辑数：31

地址：河南省新乡市工人街小区甲区9#楼中单元一楼西户
邮编：453000
拥有掌机：GBA SP、NDS、iGBM
喜欢的游戏：《动物之森》、《塞尔达》
想说的话：我刚开学就听家人说我中奖了，当时那个激动啊！最近才回家，拿到回函就立刻寄给你们了。说实话，我是第一次买《掌机王SP》，当时寄明信片就是图好玩，根本就没想过中奖的事儿啊。
中奖感言：苍天啊！我为啥这么走运呢？哇咔咔！

姓名：林木森　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP 中奖辑数：30

地址：上海市同济大学200554信箱
邮编：200331　QQ：375555756
Email：devillinangel@sohu.com
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《比波猴 神奇机器竞技场》、《风之克罗诺亚2》
想说的话：多人同乐的日子已经没了，怀念啊！
中奖感言：没办法，RP就这样了。

姓名：邹财麟　年龄：16　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：15

地址：广西钦州市鹤坛街25号
邮编：535000　QQ：416231232
电话：2826793
Email：13.a.17@2911.net
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《FF》、《恶魔城》等
想说的话：I love 《pgking SP》 for ever!
中奖感言：本来俺想要一条T恤穿，想不到中了记忆棒。如果当初我想弄台NDS玩玩，搞不好就会中一台PSP了！以后我要中iDS来玩行货的中文游戏！

姓名：韩斐　年龄：19　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：16

地址：陕西省汉中市文化街31号
邮编：723000　QQ：115888728
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《最终幻想 战略版》、《约束之地》、《塞尔达》、《机战OG2》、《火纹》
想说的话：希望能够结识更多的掌机玩友，大家可以加我QQ或写信给我。
中奖感言：没想到我也中了奖，先谢谢《掌机王SP》，祝《掌机王SP》越办越好，销售长红。

姓名：付斌　年龄：18　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：16

地址：广东省英德市新城花苑B栋502
邮编：513000
电话：0763－2221384　QQ：172789879
Email：cipfu@163.com
拥有掌机：GBP、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《超级大战争》
想说的话：第一次中奖，很高兴。但是为何卖了GBA后才中奖？
中奖感言：希望再中一次，SP或PSP都行！



硬软综合站



硬件短消息

文 ZinniaSun

编 马修

最近两周各大网站公布的NDS和PSP硬件周边又开始多了起来，看来随着E3大展的热潮慢慢退去，网站的硬件发布也都回归了正常。本周最热门的消息还要数PSP首款直读芯片终于"千呼万唤始出来"，昂贵的价格让国内的许多玩家都持以观望态度(有关直读芯片的详细情况请看本辑的《PSP破解直击》)，恐怕要等到出现了第二款直读芯片打破垄断状态，价格才能彻底降下来。下面还是让我们来看看这两周的硬件短消息吧!

"多罗猫"游戏同捆版PSP豪华套装

SCEJ 即将在 6 月 15 日推出《到哪里都在一起 学校狂欢》游戏同捆 PSP 豪华套装。这款套装从包装到附赠周边都是以该游戏为主题，其中包括了整套陶瓷白PSP豪华版、《到哪里都在一起 学校狂欢》游戏一套、可爱的多罗猫圆珠笔一支和多罗猫笔袋一个。整套售价是28140日元（约人民币 1930 元）。







IDea Wireless Home Dock



IDea是国外一家名叫FriendTech的公司制作的iPod周边品牌，这次推出的iDea Wireless Home Dock功能上也主要是面向iPod，只是在此基础上加入对PSP的支持，产品的主要功能是提供音频转接和采用无线设备发送数据供家庭中使用耳机接收。这里将支持PSP 部分的一些功能列出：1.支持 iPod、PSP、MP3 以及 MP3 手

机，四位一体的“One for All”时髦设计；2.可以将iPod、PSP、MP3以及MP3手机的音频连接到音响设备或直接通过无线传输供多个无线耳机接收；3.独有的“夜间收听”模式；4.可以将PSP的游戏及电影音频连接到家庭音响；5.在使用中还能为PSP充电。这款设备对于iPod的支持还包括视频部分以及红外遥控，附带配件上有无线高保真音频接收器和遥控器组件，产品的售价暂时还没有公布。

Bigben公司推出两款新周边

Bigben公司预定在5月底推出一款命名为“Home Theater”（家庭影院）的PSP扬声器便携盒。细心的朋友一定会发现，这款产品不论在外形还是功能上，都和曾经给大家介绍过的日本GreenHouse公司GH-PSP-SA21C扬声器便携盒极为相似。估计两家应该是代理销售的关系，只是这款欧版产品的价格还没有公开。

Bigben公司这次发布的另一款预定在六月份上市的扬声器底座看起来倒是别具一格，这款产品名叫“Rainbow”，而它的外形正如名称一样，如同一道彩虹挂在主机的上方。这道“彩虹”当然不是为了好看摆在那里，实际上它的里面镶嵌着高保真环绕扬声器，附带的红外遥控还可以进行简单的音量控制操作。由于使用了标准耳机接口，因此这个设备同样可以连接iPod、NDS和MP3，只是放上去就没有PSP那么美观了。这款产品售价也没有公布。



新款PSP便携包

由Pacific Design发布的这款全新便携包最独特的亮点就在于设计者们专门制作了一个带有磁性的“活门”，可以让你不取出PSP就能更换UMD光盘。当然这款便携包其他方面也不差，包在收拢状态也可以插耳机、USB同步连线以及充电电源，独有的开放性设计加上采用意大利上等面料制作，强烈的四色对比也十分引人注目，内部隔档还可以存放一片UMD光盘，这款产品的售价是29.95美元（约人民币240元）。

PSP G-Pak旅游便携包



由国外厂商Naki制作的这款PSP G-Pak便携包看上去更像一个皮箱，超大的容量可以装下22张UMD光盘，难怪厂商说它可以用来管理你的PSP及配套附件。便携包的表面采用上等颗粒纹理皮革制作，并有耳机接口可以方便的连接耳机，内部经过填充、加固处理，加上金属安全保护支架全面保护PSP，内部分隔囊还可以用来储存一些旅游必备物品。这款包的售价24.99美元（约人民币200元），于6月1日开始发售。

PSP耳机强化升级



最近有Sony即将推出限量版套装的传闻，黑白两种颜色主机都会推出限量版，

限量版主机套装总共将推出4000套，主机上还有特殊的印花，便携袋、线控也会做一些美化处理。但与华丽的外表相比，限量版最大的亮点还在于配套的耳机将会采用入耳式MDR-EX90SL，仅这款耳机就价值人民币近900元。网上还有消息称硬盘版PSP也已经基本确认，大概8月份就会开始批量生产。目前Sony官方还并未对此发表任何声明，因此限量版及硬盘版PSP售价方面也暂时不详。



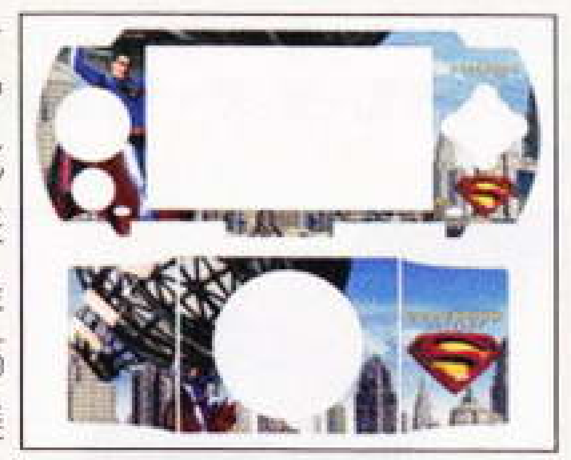
PSP感温变色面板

由JAVOedge网站发布的这款NeXskin面板可谓别出心裁，使用Hyper Touch技术制作的面板内含特殊感温染料，会根据环境温度而改变色彩，并且在你握着PSP游戏时，手部触摸的区域内也会产生绚丽的色彩变化。这款面板还进行了特殊的EAD（增效防尘）处理，没有一般橡胶材料握在手中的灰尘感，当然这款软胶质面板也对PSP的各种接口、按键部分进行了独特处理，插耳机、玩游戏都不会有任何不便。这款产品售价14.95美元（约人民币120元）。



两款新版PSP面板

本周Gamer Graffix World-wide公司又公布了两款新的PSP面板，主题分别是最近再次游戏化的《超人》以及最近忽然流行起来的《数独》游戏。面板制造依旧是采用了高韧性环氧树脂以及6色高解析度印刷，价格也依旧是9.99美元（约人民币80元）。





《天诛DS》限定便携包

4月6日发售的NDS游戏《天诛DARK SHADOW》最近由官方举办了一场网站抽奖活动，购买游戏的玩家通过游戏附赠的“NOUTEN网站点卡”登陆网站就可以参加这次抽奖，截止日期是5月31日，而抽到的500名玩家获得的奖品却令人大跌眼镜——由官方特别特制忍具“麻痹团子”形状NDS/NDSL两用便携包。另外这款商品不会单独出售，也就是说国内基本上没希望见到这款恶搞便携包的身影了。



NDSL便携套装

这款由DIGITAL COWBOY制作的NDSL便携套装包括便携包一个、屏幕保护贴一对以及USB充电器连线一条，共有白、冰蓝和海军蓝三种颜色供玩家选择。便携包外部采用PU（聚氨基甲酸乙酯）材料制作，内部为EVA有机材料，不仅能保护NDSL主机，还能起到清洁的作用。屏幕保护贴透明度好，而且能够防止游戏时不慎引起屏幕起边。这一整套装备的价格是1980日元（约人民币135元）。









NDSL手工制便携包





由日本suono销售的这个系列便携包，采用棉质面料制作，厚而结实，能够完全地保护NDSL不受伤害，并能够起到清洁主机的作用。这款便携包还分有横式和竖式两种，每种又有黑、白、灰、红四种色彩纹理样式，包的内部还有NDS卡带安放口袋，以便外出携带。该系列便携包官方售价3800日元（约人民币260元）。

运动型NDSL便携包

由UGAME制作的这款便携包到处都体现着运动男孩的气息。这款便携包具有防水的特性，厚达3mm的材料将NDSL保护的严严实实，能有效减缓冲撞对NDSL造成的伤害。便携包正面采用塑料插扣，打开的网格口袋可以放置耳机等一些附属配件，打开主包体内部有专门为NDS、GBA卡带设计的分隔舱，可以容纳8张NDS卡和4张GBA卡。这款便携包还提供黑、蓝、绿三种颜色供玩家挑选，采用市场开放式售价。







高级NDSL便携皮套

由PDAIR WORKSHOP制作的这款NDSL便携皮套，NDSL穿上后立刻有种掌上电脑的感觉了。这款皮套采用了上等天然皮革制作，光泽鲜艳且手感细腻，能够恰到好处的保护NDSL不受磨损，但也绝不影响游戏操作，是一款面向成年玩家的高贵商品。这款便携皮套共有黑、白、蓝、棕、绿、黄六种颜色供玩家选择，并附赠液晶屏幕保护贴，售价是3990日元（约人民币275元）。







NDSL铝制便携壳



同样由PDAIR WORKSHOP制作的这款NDSL铝制便携壳采用了飞机制造使用的轻质高强度材料，将NDSL上下两部分牢牢地固定在便携壳内，耳机、音量、开关、卡槽、触控笔、充电器的位置也合理地空出，因此玩起游戏来也没有任何影响。便携壳的内侧还采用了柔性材料与NDSL相接，能够有效减小冲击损伤，保护你的NDSL表面不会留下任何疤痕。这款产品的颜色只有银色和黑色可供选择，售价3150日元（约人民币220元）。



NDSL周边套件





对于刚刚购入主机的玩家，总会被种种周边搞得头晕脑胀，选择半天恐怕也不知道要买哪些好。MadCatz和BD & A两家公司近日分别发布了各自的NDSL周边套件。MadCatz公司发布的周边套件包括有金属便携壳、屏幕保护贴、耳机、主机清洁布、车载充电器、卡带盒、触控笔、拇指触控笔以及腕带，售价29.9美元（约人民币240元）；BD & A公司周边套件则比前者少了主机清洁布、汽车充电器和拇指触控笔，售价24.9美元（约人民币200元）。

NDSL主机保护胶片套装



由Miyavix制造的这款主机覆盖保护胶片比上次为大家介绍的Cyber同类产品少了里面的两块胶片，而只有覆盖NDSL外侧的两个整块平面。保护胶片的作用自然是为了防止划痕以及指纹、油渍残留在主机表面，时刻保持NDSL美丽的外表。这款产品提高了材料的吸附和排空气性，一旦放在NDSL表面就会自动吸附，从图中我们也能看出来，贴起来很方便。产品5月底已经上市，售价1470日元（约人民币100元）。



两款新版NDSL面板





同样是由Gamer Graffix Worldwide公司发布的两款NDSL全新面板，主题又是《超人》以及WFC上异常火爆的《俄罗斯方块》。面板制造同PSP面板一样采用了高韧性环氧树脂以及6色高解析度印刷，价格也同样是9.99美元（约人民币80元）。

软件综合快递

文 小超　编 马修

VBA ReRecording新版推出



电脑上的GBA游戏录像软件VBA ReRecording于5月27日推出V19版。新版修正电影存储状态的错误，并在游戏开始前加入短暂的MBC3时间日期显示等。下载地址是http://www.17u.com.cn/down/vbare19.zip。

全新GBA用SFC模拟器出炉

继SNES Advance后，又一款GBA用SFC模拟器Snezziboy火热出炉。最新版是5月23日推出的V0.2版，修正vertical-sync让游戏运行更加平稳，修正mode 3图层256色背景问题，修正modes 2 的VRAM分配问题，修正了IO地址中WRAM的写入错误等。下载地址是http://superb-west.dl.sourceforge.net/sourceforge/snezziboy/snezziboy-v0.2.zip。

使用时，要将SFC游戏ROM和snezzi.exe放入同一目录。然后进入DOS命令状态，输入snezzi加游戏文件名，按回车后会生成.gba格式的ROM。除了输入DOS命令外，你也可以在窗口中将游戏ROM文件直接拖曳到snezzi.exe上。Snezziboy不支持合卡游戏，模拟效果也很初级，像《马里奥》、《洛克人X》等游戏可以运行，但更多的游戏则是花屏甚至是黑屏。Snezziboy在运行速度和游戏兼容性上远远不如SNES Advance，看来作者要加油哦。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

首先祝各位朋友六一儿童节快乐！(笑)最近全国大江南北雷雨不断，像是要彻底给大地来一场洗礼一般。雷雨季节大家要稍加注意雷电的潜在危害。如果在打雷，尽量不要在这样的情况下给掌机充电，也尽量不要开启电器、或接触家里接地的金属物件。电闪雷鸣的时候家用机、电脑、电视都尽量不要开，不过这个时候玩掌机是没有任何问题的。

每年的五六月间，似乎都是各行各业的淡季，广州的服装、玩具，电玩也都面临着这样一场考验，NDSL在这样一个时刻价格下跌渐缓，很多游戏店都囤积了不少余货，货如果卖不出去，自然跌价无望。笔者月底去打探NDSL的售价，竟然发现和半个月前没有太大变化：深蓝色NDSL照样开价1420元，平时和老板混得熟的话砍价可以砍到1399元，即便如此，也是势必要求你随主机购买一定数量的配件；而原先售价1420的冰蓝色NDSL最近有了缺货的势头，有些店干脆表示"冰蓝无货，抱歉抱"，有货的店里则卖到了和白色NDSL一样的1450元价格。

在5月底广州的NDSL喊出1450元这个售价，相信在全国来说也谈不上优势，笔者打听到北京、上海、南昌等等城市的白色NDSL都是卖1420元到1450元左右。这个价格购买主机可以提供免费刷机服务。向来价格玩都算全国相对低的广州，为何主机的价格却和其他城市差不多，想必和销售淡季有很大关联。

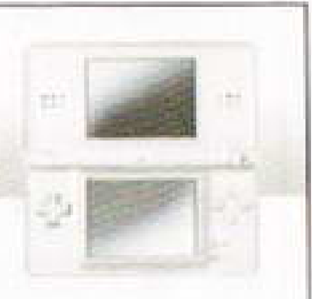
神游iDSL自从在官网上正式确认将于6月销售之后，许多热心玩家都开始期待行货登场。大家自然对行货的售价比较关心，依照以往的习惯，神游公司将不会在官网上宣布正式售价，并且全国各地的售价也将没有一个统一的规范。一般正式售价会分游戏店和商场两个模糊的概念，而这游戏店的售价正是我们最为关心的。笔者有一位开游戏店的朋友称，他已经被批发商告之神游iDSL的进货价格是14XX元。也就是说正式销售价格很有可能会超过1500元；此外，有网友在上海的神游专柜拍摄到印有"6月17日首发"字样海报的照片，照片的真实度应该不用质疑，该网友声称神游销售人员告诉他的售价为1300元左右。神游iDSL售价究竟几何，且看下辑分解。

经过3个月的洗牌，NDSL也渐渐地有了取代NDS之势，目前NDS仍旧苦苦挣扎着，像是不愿意放弃最后一小块地盘，目前NDS的美版售价仍旧为1040元，其他版本的NDS均告缺货。除了这款1040元的全新机之外，市面上最近出现了一种量产翻新主机，机壳为全新组装货，包装及说明书都齐全，开价在900多元。笔者仍旧坚持认为，从目前的局势来看，完全没必要考虑购买NDS，如果买NDSL的钱不够，就再存一段时间。

NDS的游戏暂时没看到有很多新货，《新超级马里奥兄弟》日版迟来一步，售价为320元，而大部分玩家都已经早早的购入《新超级马里奥兄弟》美版。

目前三款主流烧录卡的售价没有太大变化，SC MINI还是卖280元，EZ IV卖350元，M3 MINI perfect卖380元。从店员反馈的信息来看，SC MINI的销量暂时领先。这三盘烧录卡都有各自的优缺点，如果对GBA游戏比较在意的玩家，笔者建议大家不妨试试M3 MINI perfect或EZ IV。不过要说这竞争才刚刚开始，各大厂商却已经公布下一步计划了：EZ小组宣布将推出EZ IV LITE，也就是传说中的防尘盖大小的烧录卡，官方宣称尽量做到插在NDSL上之后不突出，推出时间未定；而M3则公布了电影卡系列的最新产品——M3－MINI SD Professional以及M3－SD Professional，两盘卡的大小和之前推出的M3－MINI perfect没有区别，也就是说就算是插到NDS上也还是要突出一二毫米，不过硬件区





▲随神游iDSL首发的游戏会是《任天狗》吗？又或许是《超级马里奥64》？

别则是去除了烧录GBA游戏的功能，厂家售价则将降到248元……(斗吧，斗得越欢越好，得益的永远是我们玩家。)

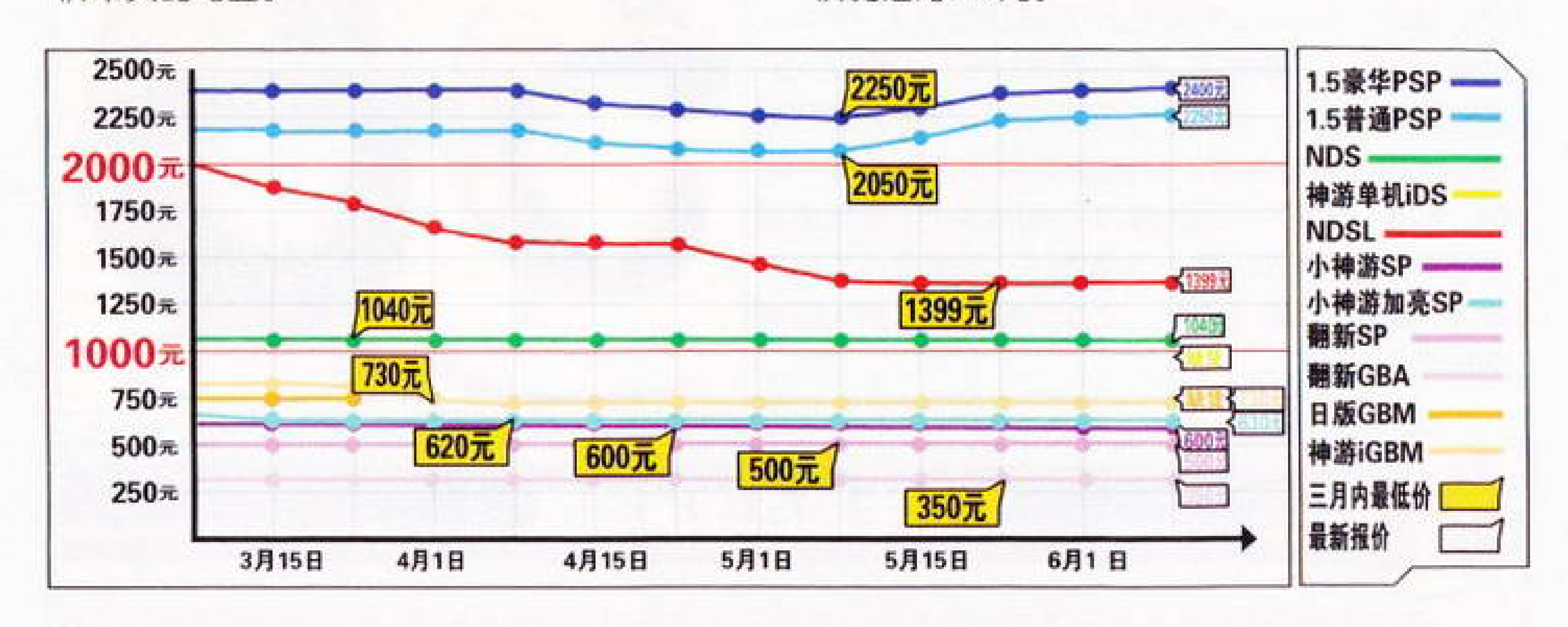
PSP方面目前售价继续上涨，1.5黑色豪华版PSP的售价已经涨到2400元了。规模小一点的店要么卖2450～2500元的高价，要么不敢进货。这势头可真是不妙啊，万一哪天涨到2500元以上，那行情趋势图岂不是得增高到2500元以上的水平线？这可是最近一年来从未有过的先例。PSP其他版本的售价为：2.01普通版白色PSP 1480元，2.01豪华版白色PSP 1680元；2.01普通版黑色PSP 1400元，2.01豪华版黑色PSP 1600元。

网上最近传来一个消息，据说外国厂商将推出PSP直读芯片，考虑到该芯片的官方售价是90美元，因此可以断定它的诞生将改变不了PSP售价昂贵的局面。

打算最近入手PSP的朋友可要小心了，一是要小心暑假时PSP的持续涨价，二是要小心PSP随时会因为硬件被破而导致全面降价。笔者的看法是干脆现在不要贸然入手PSP，局势动荡啊。

PSP最近新出了很多款游戏，《战地指挥官》美版售价320元；《富豪街》售价310元；《新天魔界V》售价320元；《怪物猎人 携带版》欧版售价300元。

组装记忆棒方面，最近市面上多了一款组装SanDisk黑色Ultra高速记忆棒，2G的售价开价在500元，实际上可以还到450元。这款记忆棒的读取速度可以达到10M/1秒，写入速度可以达到9M/1秒，读写成绩比起传统的4M/1秒来说算是质的飞跃。和以往的质保方式一样，该记忆棒的厂家承诺5年保换。目前这款记忆棒在网络上的报价为430元，而老款的SONY组装2G记忆棒报价仍旧为395元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2400(1.5)	2250(1.5)	1399(美版)	1040	—	730	—	600 630(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1580	1400	1350	—	1030	—	—	—	630
山西太原	逸豪电玩	1680	1490	1480	—	1100	750	—	640 680(背光)	640
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	2450(1.5) 1750(2.5)	1550(2.5)	1580	—	1100	—	850(限定版)	680(背光)	650
天津	MARS电玩店	2400(1.5) 1550(2.5)	1300	1380	—	950	—	720	650(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	2380(1.5) 1660(2.5)	—	1420	—	1060	790	730	660(背光)	—





个性十足的吃豆人帽子

提供：软饼干



现在什么东西都讲究其品牌价值，游戏也不例外。这不，Namco 的著名游戏角色吃豆人（Pac-Man）推出了一款帽子，帽子整体就是一个吃豆人的造型。从外表看，似乎具有保暖效果，大冬天把它戴在头上既能盖住脑袋，又能覆盖脖子，真是蛮不错的。当然，这帽子只适合戴在小朋友头上，那效果别提多棒了。但成年人戴上这顶帽子，那就有点不伦不类了，戴着这顶帽子出门，你走到哪都会是路人目光的焦点……

游戏主题点阵拼图板

提供：软饼干

日本某家玩具制造商与日本模型生产商合作推出了点阵拼图板系列玩具，此次拼图板主题与游戏有关，计划推出包括《超级马里奥兄弟》和《到哪里都在一起》在内的 4 款游戏的点阵拼图板玩具。产品预定 5 月中旬在日本上市。

所谓点阵拼图板，它属于新式玩具的一种。就是以各种不同颜色的塑料方块，以点阵绘图的方式插在塑料模板上，以此来拼出各种图案。利用这个原理就可以拼出五花八门的图案。除官方提供的固定图案外，聪明的玩家也可以发挥想象，将这些不同颜色的方块重新拼出原创的图案。目前发行这种拼图板的公司已经推出 10 余款产品，其中包括了《太空侵略者》、《吃豆人》、《敲冰块》、《汽球大战》、《铁板阵》以及《塞尔达传说》等七八十年代脍炙人口的经典老游戏。




▲“马里奥”点阵拼图板。



▲“随身玩伴”点阵拼图板。

《逆转》人物动作惊现热门动画！

提供：铭风



GBA 上的原创作品“《逆转裁判》系列”相比大家都再熟悉不过了吧。除了游戏中那引人入胜的剧情外，每个富有个性的人物的外形和动作也是吸引人的重要元素之一。特别是配合有趣的台词做出妙趣横生的动作时，更能让人捧腹不已。而这些经典的人物动作也在其他作品中效果也十分好。

最近，大人气的动画《凉宫春日的忧郁》的第 9 集讲述了一个以孤岛为主要舞台的奇妙探案故事。而其中主角最后的推理场面，则大量借用了《逆转裁判》中角色的动作，观看推理时间仿佛就在看成步堂与御剑在进行辩论一般。看来《逆转裁判》的影响力的确不小，连这么热门的动画都采用了其中的动作。让我们期待《逆转裁判》的续作能刮起更大的潮流旋风吧。











《勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街 携带版》壁纸欣赏及下载

提供：胧月

这次 PSP 版《富豪街》不但是系列15周年的纪念碑式作品，同时也拥有史上最为豪华的明星阵容。因为平台缘故，恰恰又是系列价格最为低廉的一款。目前，官方网站已经放出了本作的八张壁纸，在书中放出一张给大家欣赏。如果有朋友想全部收藏的，请登陆 www.square-enix.co.jp/itastpsp，然后点击网页左边的“Special”即可。



《铁拳 暗之复苏》试玩体验会

提供：胧月







PSP版的这款"《铁拳》系列"正统续作不久便会跟大家见面了，美版和日版的发售日分别定在6月26日和7月6日。日本方面，Bandai Namco Games为了给本作进一步造势，于5月27日在东京的三家店铺内举办了面向普通玩家的试玩体验会。由于篇幅原因，不能介绍全部三处试玩点，只选择其中在秋叶原淀桥Camera6楼的试玩会给大家简单报道一下。

该处共设置了4个试玩台，当中的一个大屏幕一下子就吸引住了前来试玩的客人。这次试玩的《铁拳》自然是日版，所以跟E3上看到的有所不同。游戏的完成度已经相当高，试玩时便可选择所有的角色。试玩台的PSP上已经配制了本作的预约特典——十字键的辅助装置，看来厂商也意识到直接用PSP的十字键玩《铁拳》会不太方便吧。(用滑杆？更加不可能了。)



体验会上，除了让玩家们自由试玩之外，还利用PSP的通信功能举行了小型的比赛，获得胜利的人还获赠了一份礼品。

另外，据厂商透露，6月中旬还将在日本全国范围内举行这样的试玩会，希望届时能够得到更多令人欣喜的消息。



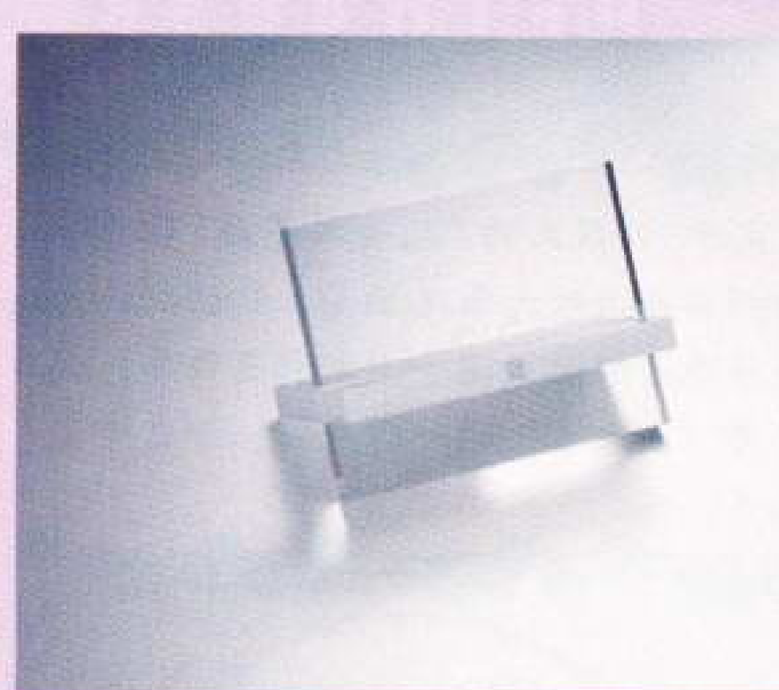
PS Signature

提供：胧月

大家知道标题中的英文代表什么吗？这是SCEJ设立不久的一个商标，面向有购买能力的成年人出售PSP的一些时尚周边。这些周边做工都相当地精细，而且价格不菲，有些还有明显的"骗钱"嫌疑，可以说是地地道道的奢侈品了。第一批的货物总共有26种，下面就带大家欣赏其中的一部分吧。



▲售价13000日元的线控耳机，整体采用黑色涂装，耳塞上有△○×□的LOGO。



▲售价2200日元的透明PSP立架，两块立板皆采用树脂材料，另有黑色的款式。



▲牛皮制的PSP小包，依然有黑、白两种颜色，售价8000日元。



▲数字和指针经过特殊设计的手表，这块表的价值高达73000日元！



▲这个……我能直接称其为"骗钱玩意"吗？样式非常普通的一个玻璃酒杯，只不过印上了△○×□，连这个都要卖2100日元。



▲洋酒的开瓶器，依然有△○×□的LOGO，手感和重量上都制作得相当考究，售价也有4200日元。



大家好，改版后的“乙女の花园”作为一个全新栏目再次跟大家见面了。这里将让大家更直接地了解游戏圈子里的稀有群体，我们称其为“女玩家”的一种生物。那么今天出场的是……



Profile

姓名 雨滴

持有装备 FC、PS、PS2、GBA、NDSL

喜欢的游戏 《最终幻想Ⅶ》、《超时空之轮》、《龙骑士传说》、《最终幻想Ⅹ》、《遥远的时空中》、《三国无双》系列（帮我爸填的）

喜欢的一句话 我家门前有两棵树，一棵是枣树，另一棵也是枣树。



公元 2006 年 6 月 1 日

胧月：昨天刚凭吊完先人，今天就是萝莉正太节，巨大的反差真有点不习惯。
？？：(*^_^*) 哦哈哟！
胧月（抬腕）：现在是午后三点，还有，你能不能别装萌了。
雨滴：吊起来抽！我一边写攻略一边配合你的八卦节目，竟然……
胧月：(—v—b) 咳，不谈国事。其实这次与其说是我邀请你来，不如说是读者大人们的意思。你知道现在寄给《掌机王 SP》的信中不时夹着关于你的问题，弄得我也非常不爽，不如今天一并代大家问了，你看如何？
雨滴：Ohohohoho，问吧。
胧月（抽出一封信）：有没有上厕所玩掌机的习惯？
雨滴：没有。
胧月：我说，您回答问题的时候尽量有趣一点，我不是在审讯哈。
雨滴：但是这个在厕所的问题，我实在没办法回答得有趣啊。
胧月：那，下一封。坐公车时玩 NDSL，如果旁边有个帅哥搭讪的话，你会怎么办？
雨滴：白捡的便宜不要白不要。
胧月（汗如雨下）：那个，美编姐姐，一会记得把这段删掉……
雨滴：谁让你尽挑这些问题的？
胧月：休息一下，进入广告时间……

雨滴的游戏老爸！

我的游戏经历其实跟很多人不太一样。最早接触的游戏是FC的《坦克大战》，而契机竟然是爸爸非要我陪他双打……托他的福，从小学到高中我未能穿版哪怕是一个游戏。（为什么是《坦克大战》？泪）后来上了高中，我玩《最终幻想Ⅷ》的时候老爸也没有过多反对，有些时候还会一起玩呢。然后就是第二次通《最终幻想Ⅶ》的时候，因为记忆卡坏了的关系只能重打，那时候老爸每天吃完饭都会逼我去玩两个小时这个游戏，一直到完美通关。可能在他看来，这是培养我毅力的好方法吧。（汗）

即使是现在，他也经常通宵玩"《真·三国无双》系列"的游戏，我记忆卡里的记录全是他玩的，有这样的老爸还是挺幸福的。（^_^）

胧月：好吧，我们继续聊。

雨滴：嗯，麻烦你问问题内行点，一看就知道是没读过新闻课程的。再这样下去不如我自问自答写份给你算了……

胧月：（－_－）那你问我日语问题的时候怎么不反省一下？

雨滴：中华锅打！

胧月：真应该在之前你的个人资料项目的"持有装备"里加入"扑杀天使武具"一项……个人比较擅长什么游戏类型呢？

雨滴：应该还是RPG吧……玩得实在太多了（笑）！记得高中和大学一到考试，因为压力太大的缘故，总会把RPG游戏的最终BOSS拿出来虐待一番。最惨的BOSS应该就是《龙骑士传说》的最终BOSS了吧，另外《最终幻想Ⅷ》的魔女也满凄惨的。恋爱类游戏也满擅长，因为最早没有接触过女性向恋爱游戏，所以当初都是冲着画面去的，结果通了《妹妹公主》后被朋友说："变态，你居然是个LOLI控！"以后就对追女生的游戏产生了心理阴影。

胧月：在玩游戏的时候，有没有遇到一些比较难忘的事？

雨滴：有一次因为在车上玩《火焰纹章》坐过站，旁边的男生也因为看得太入迷一起坐过车站。不过他倒是反应很及时，我到终点站的时候才发觉原来自己已经错过了好多个站。还有一次在一个漫展上，一个COSer的MM一直在玩《瓦里奥》，结果差点错过她自己的节目……



其实你们不懂女生！

在大部分男生眼里看来，女生喜欢的游戏无非是一些追哥哥、泡弟弟的女性向恋爱游戏。其实就像男生喜欢《WE》一样，女生都很喜欢"《无双》系列"，难道是因为Koei公司的总裁是女性的关系？而我那些接触游戏不多的朋友喜欢我玩些华丽的游戏给她们看，比如《零 红蝶》和《鬼泣》。因为很容易死所以一定要操作比较熟练的人玩，她们大部分都是看，为此我玩了很多遍《鬼泣》……

总得说来，女生玩游戏更注重的是"娱乐性"，系统太复杂或者操作太复杂的游戏都不太能吸引女生哦！

胧月：最后一个问题，有没有兴趣参加超级女声？

雨滴：曾经想过，但是因为五音不全的缘故彻底放弃了。不是怕丢脸，是怕被人投诉噪音污染。

胧月：呵呵，对广大读者，特别是女性读者说最后一句话吧？

雨滴：谢谢《掌机王SP》，谢谢胧月，谢谢大家！



新栏目"超级玩家"隆重开张啦！挖掘自身游戏潜能，展示华丽游戏过程！只要是掌机游戏，游戏类型不限，亮出你的最高成绩，讲述你的极限玩法。别忘了附上能够证明自己成绩的截图、照片或是影像。有投稿意向的玩家可以联系**levelup**论坛掌机区版主ztpkiller或任天堂区版主钢の布露尼尔。也可以直接发Email至**pgking@263.net**。欢迎广大读者踊跃投稿，奖励多多哦！

挑战游戏 《超级马里奥兄弟》

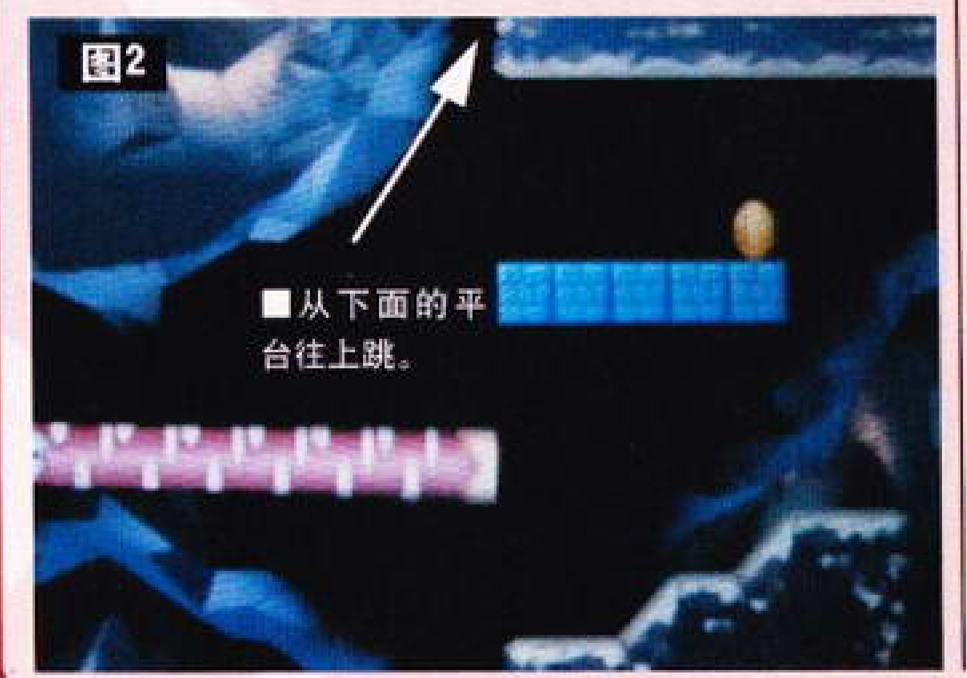
挑战内容 最速爆机
挑战成绩 35分钟
超级玩家：bobxu

《新超级马里奥兄弟》想必大家都已经玩到了，本作游戏性之高也是毋庸质疑的。本次挑战的玩家是来自Levelup论坛的版主bobxu，他要向最速爆机发起冲击。本次最速通关所要涉及的关卡为第1大关、第5大关以及第8大关，加起来共19小关。由于讲究的是最速，收集要素全部无视吧。建议每关都要玩过一遍，特别是最后2关需要运用当年玩FC游戏时的背版精神。闲话不多说了，让我们开始吧，LET'S GO!

1-1 无视本关第一个蘑菇，因为后面有个巨大蘑菇可以达到相同的效果。巨大蘑菇顶出来之后，让这蘑菇到达特定位置后吃到(图1)，然后就疯狂向前冲吧。

图1 ■小心不要让蘑菇掉沟里

1-2 一开始先让马里奥吃到鲜花，然后一路往前冲，到达摇晃平台位置时，经典隐藏道路出现了，那就是"往上走"，即跳到屏幕的上方(图2)。


图2 ■从下面的平台往上跳。

1-红蘑菇房 这关想要顶出蓝龟壳需要一点运气，但还是有规律可寻。本人经反复实验后发现，在进蘑菇房后，一直按住左(千万不要按加速)，当马里奥走到特定位置后起跳(图3)，顶出来的必定是蓝龟壳，多试几次就能掌握。


图3 ■如图所示的方块位。

1-记录关 成功拿到蓝龟壳后，这关就要选择


图4 进入这扇门。

跳关了。途中碰到的骷髅龟可以无视，在到达接关点后，靠蹬墙跳来到有扇门的地方(图4)，进去后进入右上角的缺口(图5)。出来后直接用掉蓝龟壳，把前面的砖块撞碎后，进入水管过关，本关我花了67秒。



1-大炮关　直接飞向World-5。

5-1　本关有个注意点，就是把蓝龟壳换用鲜花。因为有些路段是雪地，不但降低速度，还影响回避。大致方式是，先使用蓝龟壳，快速滚到接关点，在接关点附近吃了鲜花，然后找个敌人故意碰下，把那个花用掉。后半程要注意树上的积雪。

5-2　这关有路面有冰，比较滑。本关有种敌



人对火球免疫，请无视它们的存在吧。通过接关点后会碰到一群蝙蝠，直接往前冲就不会碰到你。当来到一处冰块上(图6)，直接进入上面的水管。过关后可以跳过记录关直接打5-3。

5-3　这关很简单，首先靠滑行一路撞掉敌人，



到接关点后，这里有一处隐藏砖块，把藤条顶出来(图7)。往上面走会容易许多。到达冰崖处往进行大跳，可以直接跳到离旗杆不远的一个斜坡。在落下斜坡前空中坐蹲，可以一直滑至关底。

5-鬼屋　本关注意“小拳”，不要去踩，用火球轰杀。往上跑了6层后，会看到左边有3个砖块，跳上去又可以顶出3个隐藏砖块(图8)。跳到最高的砖块，蹲下跳，把藤条顶出来爬上去。爬上去的时候要小心“小拳”。进门后脚下



有个平台，当平台上升到一定高度时会左右晃动。建议先呆在最中间，这样就不会掉下去。平台突然下降后呆在最右边，因为等下在上升的途中左边会掉下一个南瓜头。之后就是进入5-大炮关。

5-大炮关　直接飞向World-8。

8-1　从World-8开始没有近路可走了，完全凭技术，所以大家要步步小心。这关是所有版面中最难打的。本关还有一个任务，要得到过关后巨大蘑菇的奖励，而本关规定过关时间是要用掉101秒，即199秒过关(因为过关时，尾数为77、88、99的时候，在路开始的地方才会有巨大蘑菇房最为奖励)。本关要注意地面的炮台和需要踩两下才会死的南瓜头，建议使用火球攻击(既安全，又能消磨时间)。估计到达旗杆前大概能用掉90多秒，接着等到199秒时过关就可以了。



8-2 这关考验水中的控制能力。进入水管后顶下开关，然后在规定时间内游到指定的水管。某处有水桶的地方比较考验跳跃技巧，值得注意的是在这里顶完开关后往左游才是正确的(图9)。

8-记录关 本关是以移动的墙壁为主，这些都可以直接用蹬墙跳通过，而不等墙壁过来，当然使用这技巧的时候要小心不要被挤死。BOSS战只需狂扔火球，打中小库巴8下就行了。

8-3 本关同样考验水中的控制能力。前半段是往上游，注意不要被旁边的海蛇咬到就行。到达接关点后(图10)，如果不想成为后面那条



图10

巨大海蛇的牙祭，那就往前冲吧，路上尽量靠中间。路途中要多利用每个排气管加速，每次加速完成后应回到中间，以便于观察下一个排气管。途中的砖块尽量不要接触，因为一旦顶到砖块就会往下沉，这样会导致马里奥碰到敌人。

8-4 本关内的蜘蛛看似麻烦，但是只要快速往前冲的话，它们也只会掉在你后面。吃到无


图11

对骷髅库巴只需要冲加跳就行了。

敌星星后便可以顺利通过本关。

8-城堡(1) 本关其实不难，延途的红色方块只要顶到两个就可以了。到达接关点后，跳过两个三角平台，后面的长方形平台只需往前冲即可，跳上绳索只要荡一下就可以跳上平台，反复荡绳反而会碰到火球。BOSS战(图11)，等可以移动后就加速冲跳，踩到后面的开关。运气好会直接跳过库巴的头顶。当然，就算碰到也不要紧。这关结束后出现新的道路。

8-5 本关流程不长，如果前面一关BOSS战碰到库巴的话，那一开始得到的是个道具，反之


图12

是金币(图12)。这关面对敌人最好保持一个身位的时候再发射火球。最后一段路推荐使用小跳才能保证不跳到岩浆里面。

8-6 这关和FC版的《马里奥兄弟》十分相似，版面左右是互通的。因此要小心从旁边突然出



图13

现的敌人。当到达这个位置时(图13)，加速跑到图中圈出的方块后直接跳上旋转平台。被平台弹出后可以按方向键的下来加速下落。



图14

8-7 本关飞空乌龟非常多，因此尽量少跳，尽量用火球射杀敌人。一开始来到这个地方(图14)，使用踩人跳跳过悬崖。接关点过后的某处

(图15)最好先停下，等两个火球过后再跳上用火球射杀敌人。如果直接跳上八成会直接碰上两个火球中的一个。(敌人的时间差算的真好……)顶出无敌星星，然后一路狂冲，顺利的话可以正好冲到最后第三个敌人前。因此之前先事先发射火球可以在无敌星星失效时正好把该敌人打死。之后被水管大炮打出落下时，会看到两个飞空乌龟。直接踩人跳跳过或者加速跑后瞬间蹲下滑行至关底吧。



8-8 这关有流星雨，这要靠一点运气，运气好可以无伤。首先千万不要在这关发射火球，这关的敌人只能踩死。它们如果中了火球或者空中的陨石会暴走，然后自爆。当你熬到这个地方的时候(图16)，有个隐藏的无敌星星。(这个星星非常关键，请务必拿到。)拿到后一路狂冲，可以一路冲到关底。



8-记录关(2) 本关其实没有什么好说的，如果不想被这游戏玩死的话，背版吧。最后提醒下就是当你回避掉3个铁球后，请马上站到贪吃蛇的头部，并且保证这个站立的姿势，否则结果只能是摔死。BOSS战同样狂扔火球。

8-城堡关(2) 虽然是最后一关，这关很简单。但是把这关的路线了解清楚还是很有必要的，一开始只要快跑加3段跳就不会碰到火球。然后到达图中位置(图17)，等骷髅龟过来直接从他的头上走过去，然后来到有喷火机关的地方(图18)，要加速跑加蹲下滑行通过，(我朋友到这里的时候不滑行没算好直接划到火焰下面……不过到这





里就算受伤也无所谓了)然后就是到达另一处时(图19)，这里要注意，如果地面是黄色地板的话上面肯定有岩石。接关点后就要面对无限迷宫。按下、上、中的路线前进就可以到达BOSS处。BOSS战一开始就使用巨大蘑菇，然后直接坐蹲干掉库巴(当然首先你要接到这蘑菇，我同学到这里居然没有接到……他只能硬着头皮使用小马里奥徒手单挑库巴父子)，再去踩开关。马里奥



和碧奇这对"强盗夫妇"终于洗劫了库巴的老家。

bobxu：其实《马里奥》最速不难，大家只要练习下都可以达到，本人也只是抛砖引玉，希望有人可以发现更加BT的打法！

软饼干：恩，没错！另外做下预告，下辑《超级玩家》登场的游戏将是NDS版《俄罗斯方块》，挑战者依然是bobxu，他将有什么新奇的玩法呢？敬请期待吧！



文 小豆子 编 LIKY

相信整个六月份，球迷朋友们的业余时间都要被世界杯所占据了。各厂商自然不会错过这大好时机，《2006足球风云路》、《梦飞翔》、《足球小将 进军世界杯》、《掌上球王》等多款手机游戏将会先后上市。看球间隙，拿出手机玩一把足球游戏确实很惬意哦。

手机何时无漫游

最近小豆子经常在两个城市间来回跑，算是彻底体会到了手机漫游费的可怕。在异地时，接听本地电话还好，只收取漫游通话费每分钟0.6元。但如果接听外地电话，那费用会直线上升，漫游通话费外加长途费，1分钟要1.3元。接上10分钟的电话就是13元，这费用比抢劫还可怕。在手机费用频频下调的今天，唯独漫游费如同坚石一般巍然不动。

漫游费和手机号码归属地有关，只要手机不在归属地内通话就会产生漫游费。收取漫游费的理由表面上合情合理。用户在漫游地使用了漫游地运营商的网络，涉及到网间结算，因此需要支付额外费用。但仔细一想就不对了，用户在漫游地并没有转换运营商。所谓的漫游地运营商只是联通或者移动的下属子公司而已。既然都是同一家运营商提供的网络，为什么不能在公司内部进行资源调配呢？

随着地方间经济、文化交流的增多，出差对很多人来说成了家常便饭，高昂的手机漫游费肯定会对这种交流起到阻碍作用。目前国内已经有部分地方推出了话费套餐，变相降低手机漫游费。比如山东联通最近推出的“世界风商旅套餐”，月最低消费120元以上，国内所有城市电话资费为每分钟0.36元，最低能达到每分钟0.25元。如此低廉的价格也让人着实怀疑正常收费中每分钟1.3元的水分究竟有多大。

在美国等国家，没有国内漫游费一说。只要用户使用的是同一张运营商的网络，无论在国内任何地方，都不会收取漫游费。只有当用户转换网络时才会收取漫游费。欧盟委员会最近将提交一份旨在降低欧盟境内手机漫游费的条例草案。如果草案被通过，欧盟各国之间手机漫游费将会大幅度降低。在欧盟委员会向国际漫游费开战的同时，我们却还在为国内漫游费头疼。手机何时才能无漫游呢？希望不是漫长的等待。



玩手机游戏 赢数码相机



电影《达·芬奇密码》正在全国热映，新浪趁势推出同名手机游戏，并推出奖励活动。从现在开始到6月21日，下载《达·芬奇密码》可以获得10个积分。下载新浪其它手机游戏也可以获得不同额度的积分。积分最多的用户可以赢得价值2500元的尼康数码相机一台，其它用户则可以赢得MP3和沙滩包等奖品。

超级女声手机游戏即将登场

随着湖南卫视新一轮超级女声选秀活动的开始，超女再次成为多方关注的对象。著名手机游戏厂商In-Fusio已经获得超级女声的官方正式授权，相关的手机游戏正在开发中。游戏类型和操作方式等信息目前还不清楚，但可以肯定凭超女的名号，游戏不愁卖不出去。

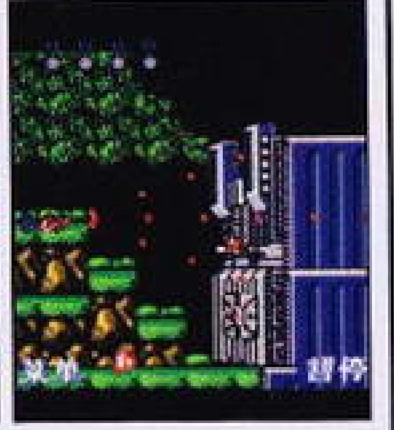
热辣手机游戏快报

魂斗罗

厂商	掌中米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 E398 C650／索尼爱立信 K503C K700C 等		
优点	经典游戏，值得回味		
缺点	10 元下载价格过高		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

本作是Konami公司与掌中米格达成战略合作后在国内正式推出的第一款手机游戏，意义非比寻常。游戏无论在关卡设置还是背景音乐甚至画面细节上都和FC版如出一辙，让老玩家感动不已。另外本作在操作方面进行了优化，角色为自动射击，可以八方向射击、向前或向后跳跃。菜单方面完全中文化，关卡名称也进行了翻译。

金属狂潮

厂商	光通通信	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V501 V600／索尼爱立信 K700C K758C 等		
优点	含有丰富要素的过关游戏		
缺点	流程过短		
综合评分	★★★★★★☆☆☆☆		






厂商网站：http://www.gt9119.com

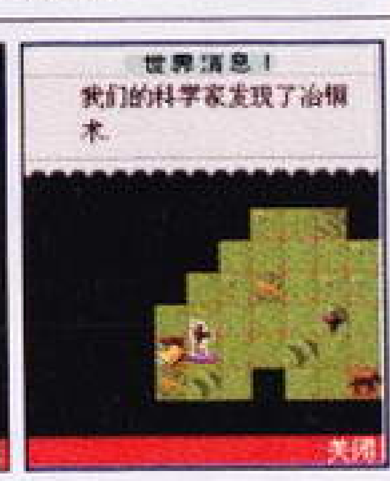
下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

横版过关游戏，玩家控制的战士除了要消灭步兵、机枪手外，还要摧毁坦克、轰炸机和直升机。游戏流程过短，只有三关，每关最后都有强大的BOSS。游戏中战士可以更换散弹、导弹等武器，并能使用手雷。医疗包可以加血，炸药包则能摧毁阻挡物。游戏场景有点单调，但节奏感很强，6元的下载价格还算厚道。

文明III

厂商	阳光加信	类型	SLG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V501 V600 L7／索尼爱立信 K700C K750C 等		
优点	内容丰富的策略游戏		
缺点	画面过于粗糙		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		





厂商网站：http://www.musickk.com

下载方式：移动手机访问 http:// wap.raymobile.com 下载游戏

著名电脑游戏的手机移植版被引进到国内。游戏的策略性非常强，玩家发展自己的文明，最后完成对世界的统一。游戏从石器时代开始一直延续到未来，玩家要做的不仅是耕田种地、招兵买马，更要研究各种技术、同各国外交，均衡发展。游戏汉化得非常不错，文字内容简单明了，再也不用对着英文字母头疼了。

名侦探科南2 背后的复仇者

厂商	雅讯天地	类型	ETC
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 E398 C650／索尼爱立信 W550C W800C 等		
优点	注重推理的手机游戏		
缺点	难度过低		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

本作是雅讯天地推出的第二部“《科南》系列”作品。故事讲述科南与助手去山里游玩，因为隧道突然塌方而去一座山间别墅休息。在别墅中却意外发现了被肢解的尸体，凶手就在同行的人中间，究竟是谁呢？游戏中玩家要通过交谈和调查获得相关线索，一步步接近案件真相。游戏画面不错，角色设计也很唯美。



文 levelup 大大奶糖

编 LIKY

大家好，我是一直支持《掌机王SP》的超级GBA迷大大奶糖，“GBA游戏补完计划”这个栏目开办以来，我就一直很关注。自己手头也有些不错的体育类GBA游戏希望介绍给大家，这次借着世界杯开幕的春风，就把一款相当另类有趣的足球游戏介绍给大家，希望你们喜欢。

小贝向前冲 足球岛大冒险



小贝向前冲 足球岛大冒险
Go Go Beckham Adventure Soccer Island
◆Rage Software◆ACT◆2002年12月22日◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆14.99英镑
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

要说这款游戏，还真有点来头。听名字大家想必也能猜到，这款游戏的主角就是大名鼎鼎的足坛明星贝克汉姆，2001年前后，小贝凭借自己优异的表现以及俊朗的外貌，一举奠定了自己在球迷——尤其是女球迷心目中“足坛一哥”的位置，而他的身价也随之倍增，一时间他的肖像使用权都变得炙手可热。而英国的Rage公司有幸取得了当时风头正劲的小贝的游戏肖像和姓名使用权，并赶在2002年世界杯前夕推出了以贝克汉姆的名字命名的真实足球游戏，然而好景不长，这款游戏因为粗糙的制作水准而很快溃败于市场，不甘于此的Rage公司于是联合Denki数码游戏商，开发了这款以Q版小贝为主角，融合了足球理念于动作游戏的另类ACT。



游戏的玩法非常有趣，玩家控制我们可爱的小贝闯过一系列关卡，而在关卡中，小贝要用他的足球来完成各种难题，比如用足球攻击敌人，用足球击打机关，用足球收集金币等等，听起来是不是另类？的确是与普通的动作游戏不同哦，所以，建议大家赶快来试试。

操作介绍	
十字键	控制移动／控制踢球方向
A键	跳跃
B键	踢球／招回足球（无球时）
Select键	观察足球位置
Start键	暂停

杂兵介绍

最常见的杂兵。在地面上无规则来回高速奔跑，会抢走踢出的足球，通常两只一起出现，也会用球踢小贝，会造成失血，但是很少主动攻击。只要朝它所在方向踢球攻击，便可放倒，之后再补一脚，就搞定了。



可以看做是前面这种杂兵的升级版，可以飞翔。常常隐藏在画面上方的小洞中，同样是两只一起出现。当小贝靠近的时候，会从上方俯冲下来搞突然袭击，但是因为攻击力很弱，所以只是虚张声势而已。后期出现的持有足球，会扔下来砸小贝，并造成失血。配合十字键的“↑”键，再按 A 键可以把它们打落，之后再补一脚，就 OK 了。



智商较高的站立型杂兵。可以看作前一种的升级版，而与之相比，这种杂兵有着转身速度快、不会轻易地冲过来的特点。它通常选择正面抢夺小贝的球，然后用足球反过来攻击小贝，相当棘手。只有在它背朝玩家时，才能放心大胆地攻击，同样需要踢两次。



智商出奇低下的大型爬行类杂兵。当被它从正面发现时，会不顾一切地冲向玩家，被碰到会造成失血，而且从正面攻击无效，只能从下方以及背后攻击，不过由于笨重，转身速度相对较慢，所以在它冲向小贝时可以跳跃躲避开，然后立刻回身给来不及转身的它致命一击，放倒后不要忘记补一脚，否则它爬起来，后果将不堪设想。



跳跃型防守杂兵。充当守门员的角色，通常出现在每个关卡的最后阶段，只有过了它这一关，才能把球顺利地踢进球门过关。平时站在原地不动，当小贝把球踢向它的时候，如果被它从正面接住，球则会被踢回来，并造成失血。不过它会时常转身，抓住这个机会把球踢向它，就可以拿下了。

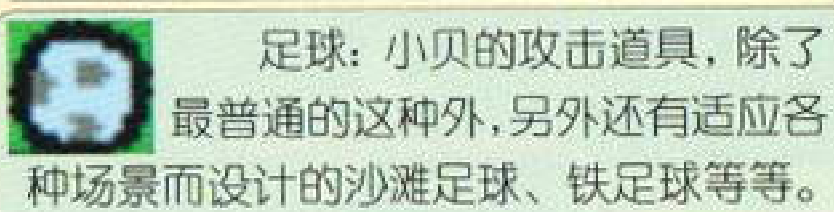
主要道具介绍



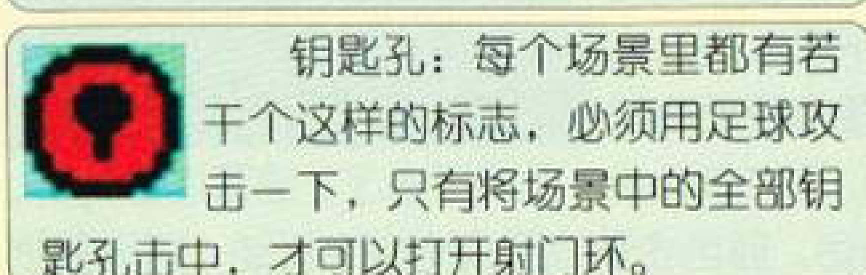
弹跳蘑菇：在一些地势较低的地方，可以借助它跳到高处。



云彩：来回移动的云彩是在空中移动的最好“交通工具”。



足球：小贝的攻击道具，除了最普通的这种外，另外还有适应各种场景而设计的沙滩足球、铁足球等等。



钥匙孔：每个场景里都有若干个这样的标志，必须用足球攻击一下，只有将场景中的全部钥匙孔击中，才可以打开射门环。

射门环：将场景里全部的钥匙孔击中后，自动开启，这时候可以把球踢进去，该关卡就宣告通过。在有小贝名字字母的关卡里，需要先把字母球踢进去，再把用来攻击的球踢进去才可以。



字母足球：上面有小贝名字的字母的足球，不能用来攻击，只能用来收集，在每个大关卡靠后的几个小关卡里分布着，分别是“B、E、C、K、H、A、M”。



问号：隐藏着游戏中的小提示，在前期的关卡里大量分布着。

战果介绍

这些战果都需要用球踢才可以拿到。

此外，游戏中还会出现各种不同的五角星，踢到后，有的可以让小贝隐身，有的可以让小贝暂时无敌……总之五花八门。

一开始有一个教学关，胖老头教练会细心地教授玩家玩法以及各种注意事项，不过这些点到为止的东西远远无法体现游戏的精髓，更多的注意点还需要玩家在其后的五个大关卡里亲身体会。



出现在一些偏僻的角落，需要自己寻找，大小不一，颜色各异。



小金块，通常大面积出现，让得分节节高升的好东西。



将杂兵干掉后，出现的蛋状物体，和杂兵的个头以及颜色相同。

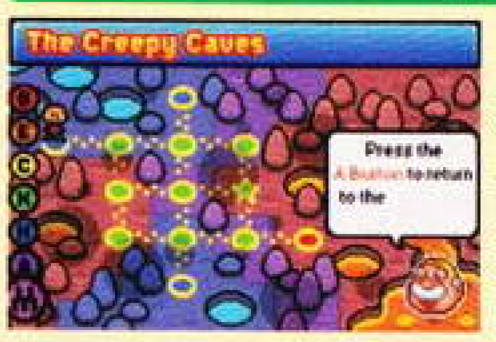
五大关卡介绍

The Enchanted Forest



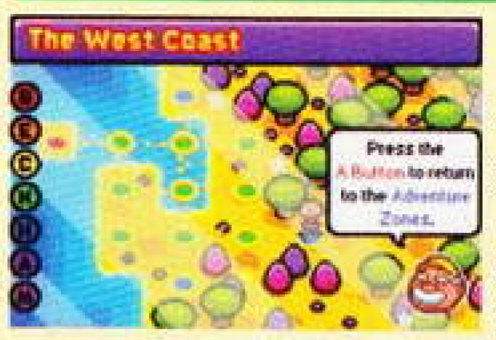
位于大地图下方，是游戏中最初也是最简单的关卡，主场景是森林，用来上手不错。

The Creepy Caves



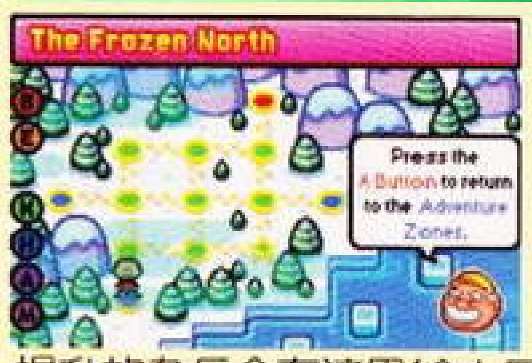
位于大地图左方，完成前一个关卡后出现，主要场景是丘陵。在这里会有不少新的足球出现，比如前文提到的轻飘飘的沙滩足球。

The West Coast



位于大地图右方，完成 T h e Creepy Caves 后出现，主要场景是海底，在水中游戏时的难度相对有所降低。

The Frozen North



位于大地图上方，完成 The West Coast 后出现，冰天雪地的极地世界和能力提升的杂兵会在这里给小贝造成很大的麻烦。

Mister Woe s Casetle



最终关卡，当完成了全部的四大区域后，这个隐藏于四大区域交界处的关卡就会出现，从大地图的右下或左上都可以进入（这两处是四大区域的交界处），这里的杂兵变得近乎疯狂，奔跑速度、攻击力度都是前几个关卡中杂兵望尘莫及的，要慎之又慎，好在这里有“铁足球”，这个大家伙踢一下就可以让任何一种杂兵立即毙命，而且不必考虑踢球方向，相当实用，得到后一定要小心看管。

五大BOSS全攻略

BOSS 1：站立在平衡木上的蓝色企鹅。会从口中喷射出圆形火球攻击小贝，子弹连续而密集，需要小心躲闪。好在它的攻击频率不高，大概间隔 6～7 秒才会发动一次攻击。



攻击方法是站在平衡木一头的下方向上踢球，平衡木会向反方向倾斜，BOSS 也会跟着下滑，每踢一次，平衡木都会有一定的倾斜，而伴随倾斜幅度的增大，踢球的位置也要求更加精准，最后一下一定要在平衡木最靠边的地方踢，BOSS 就会一头栽下去了。值得注意的是，如果在平衡木倾斜的时候，长时间不踢第二下的话，蓝色企鹅会缓慢向中央移动，这样的话又要重踢，所以千万不要给这家伙收复失地的机会。

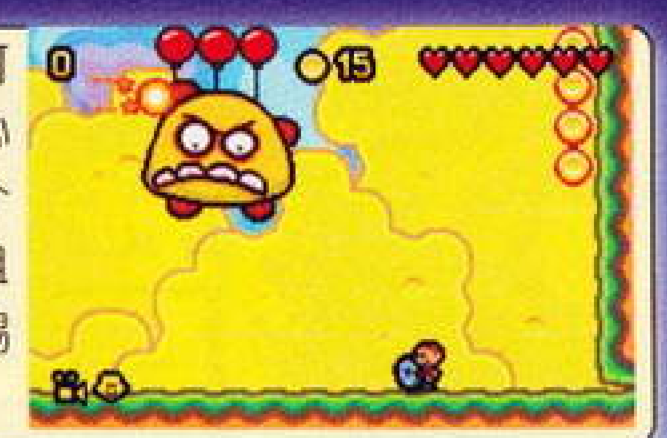


BOSS 2：饭团形状的巨大怪物。会跳起来向小贝身上踩，不过跳得很高，抓住时间差可以轻松躲过它的攻击。

这个 BOSS 的致命弱点是它屁股上一块很小的浅蓝色区域。当它跳起来往小贝身上踩的时候，抓紧时机跑到它的身后，趁着这家伙来不及转身的机会，向它的蓝色小尾巴上毫不留情地踢下去，这样反复三次就可以轻松将之搞定。

BOSS 3：由三个气球牵引着漂浮在空中的的黄色暴牙怪物。攻击方法和第一个 BOSS 类似——喷射出圆形火球，躲避方法也是跑跑跳跳就 OK 了。

要打败这个BOSS，就是要把牵引着它三个气球踢爆就可以了，不过要注意，这个家伙自己本身是刀枪不入的，所以必须站在它斜下方，然后跳起来朝斜上方踢才可以，每踢爆一个气球它就会下落一些，这时候要特别小心它的低空攻击，而且要小心起跳时不要撞到它，否则小贝也会失血，三个气球都踢爆后，它就束手就擒了。



BOSS 4：从地底钻出来搞突然袭击的长条形怪物。会突然从小贝脚下冒出来，不过它每次冒出来之前会探头探脑一番，这样就可以发现它的行踪，并及时躲避开了。钻出来后，它还会喷出火球，不过方向单一，不必害怕。



攻击它的方法是在这家伙张嘴喷火球之前的一刹那，朝它张开的嘴巴中踢足球，每次踢中后，要小心它会把球再喷出来攻击小贝。三次把球踢进它的嘴里，就可以搞定了。

最终BOSS恐怖的Mister Woe，驾驶着飞船在空中来回飞翔。最终BOSS的实力果然非同小可，比起其他BOSS来说，不但有着强大的攻击力，还有着多种多样的攻击方式，所以和它不能乱来，需要分成四个阶段对抗。

第一阶段，它会和一个高智商的杂兵一起出现，这时候切不要去攻击那个杂兵，因为如果打倒了这个杂兵，Mister Woe又会从它的飞船上扔下来一个，让人不胜其扰。这一阶段对它的攻击方式相对还算简单，它会坐在飞船里在空中规则地做往复运动，小贝只要面朝着它埋伏在前方，等它缓缓靠近时，从斜下方起跳，然后朝斜上方踢球攻击它就可以了。如此反复三次，便会进入第二个阶段。

第二个阶段首当其冲的是消灭掉刚才那个高智商的杂兵，因为此时Mister Woe已经不会再向下抛掷杂兵，攻击方式已经换作向下扔一种可以爆炸的足球，建议大家千万不要去用这个球攻击BOSS，因为它的爆炸时间极快，也许球还没出脚，小贝就先被炸倒在血泊中了。此时的BOSS也不再傻头傻脑地做规则运动，而是向着小贝所在的方向运动，目的就是要用飞船保护自己，不让小贝从斜下方攻击自己。



不过此时的行动速度并不快，只要赶在它之前跑到较靠前的地方，等着它就可以像之前一样如法炮制地攻击它了，两次后，进入第三阶段。

这个阶段Mister Woe的攻击延续了前几个BOSS的喷火球大法，习惯了前几个BOSS后，相信要躲避这样的攻击也不太难了。这个阶段飞船移动速度突然加快，几乎不给小贝以任何攻击角度，这时候不妨在墙壁附近等待BOSS逼近，然后朝墙壁踢球，让足球在墙壁上反弹一下击中BOSS，这样两次后，进入最后阶段。

第四个阶段，Mister Woe彻底把脑袋藏到了飞船中，小贝完也就无计可施。这时候，飞船会先在小贝上空来回飞行，然后确定小贝的位置后，飞离画面，经过大约3～4秒后，会突然飞向地面上的小贝，这种攻击相当难躲，在这里笔者建议大家站在画面中间的地方不动，然后集中精力注意画面，等待飞船消失后再次出现的刹那，朝着飞船飞来的方向跑去，就可以正好和砸向中央的飞船擦身而过。

每当飞船砸向地面的时候，Mister Woe也会受到地面的强大冲击力，并探出脑袋来缓劲，这是大好的攻击机会，不过这机会转瞬即逝，所以要眼疾手快，抓住这难得的机会朝他踢球，三次后，Mister Woe便会像个孩子一样嚎啕大哭，小贝的冒险之旅也就在这里宣告结束了。

通关后，我们会发现大地图上出现了鲜艳的彩虹，小贝也顺利地完成了拯救足球岛的任务……好了，这次的介绍就先到此为止了。

文 LEVEEN 编 胧月



《怪物猎人 携带版》已经推出一段时间了，相信大家都玩得很开心吧。在本作里有称号和勋章系统的设定，要想全部取得也不是一件容易的事，下面列出所有称号和勋章的获取方法以供大家参考。（注：各种称号和勋章对游戏人物本身不会产生任何作用，完全针对玩家的收集和炫耀心理而设定。）

称号

称号名称	获取条件
初心者	游戏初期拥有
经验者	同上
お手伝いさん	同上
勇者样	同上
名も无きハンター	同上
かけだしハンター	同上
熟练ハンター（自称）	同上
村の新たな仲间	村长处一星和二星任务全 CLEAR
村の护り手	村长处三星和四星任务全 CLEAR
一流ハンター	村长处五星任务全 CLEAR
ココットの英雄	村长处全任务 CLEAR
ギルドハンター	集会所一星～三星的任务全 CLEAR
ギルドの切り札	集会所四星～五星的任务全 CLEAR
ギルドの最终兵器	集会所六星～八星的任务全 CLEAR
クックハンター	大怪鸟的讨伐数目达到 20 只
ゲリョスハンター	毒怪鸟的讨伐数目达到 20 只
レウスハンター	雄火龙的讨伐数目达到 20 只
レイアハンター	雌火龙的讨伐数目达到 20 只
フルフルハンター	电龙的讨伐数目达到 20 只
ガノスハンター	水龙的讨伐数目达到 20 只
ドスガレハンター	砂龙的讨伐数目达到 20 只
モノブロスハンター	一角龙的讨伐数目达到 20 只
ディアブロスハンター	角龙的讨伐数目达到 20 只
グラビモスハンター	铠龙的讨伐数目达到 20 只
バサルモスハンター	岩龙的讨伐数目达到 20 只
キリンハンター	麒麟的讨伐数目达到 20 只
イャンガルバスター	黑狼鸟的讨伐数目达到 5 只
ランポスハンター	蓝迅龙王的讨伐数目达到 20 只
ゲネポスハンター	黄迅龙王的讨伐数目达到 20 只
イーオスハンター	红迅龙王的讨伐数目达到 20 只
救世主	老山龙的讨伐数目达到 5 只
龙杀し	黑龙的讨伐数目达到 5 只
「赤鸟」	大怪鸟的讨伐数目达到 50 只
「闪光」	毒怪鸟的讨伐数目达到 50 只
「王者」	雄火龙的讨伐数目达到 50 只
「龙姬」	雌火龙的讨伐数目达到 50 只
「白暗」	电龙的讨伐数目达到 50 只
「激流」	水龙的讨伐数目达到 50 只
「砂尘」	砂龙的讨伐数目达到 50 只
「一角」	一角龙的讨伐数目达到 50 只
「双魔」	角龙的讨伐数目达到 50 只
「炎山」	铠龙的讨伐数目达到 50 只
「隐岩」	岩龙的讨伐数目达到 50 只
「雷神」	麒麟的讨伐数目达到 50 只
「青爪」	蓝迅龙王的讨伐数目达到 50 只
「碧牙」	黄迅龙王的讨伐数目达到 50 只
「红毒」	红迅龙王的讨伐数目达到 50 只
封龙士	老山龙的讨伐数目达到 20 只
灭龙士	黑龙的讨伐数目达到 20 只
龙骑士	红黑龙讨伐成功
プロフェッサー	体表颜色不同的怪物全种类讨伐
ジャイアント	怪物的长度判定有 1 枚金冠
タイタニック	怪物的长度判定有 5 枚金冠
ギガンティック	怪物的长度判定有 10 枚金冠
キングオブキングス	怪物的长度判定全部达到金冠
片手剑の达人	训练所里与片手剑相关的训练项目全 CLEAR
双剑の达人	训练所里与双剑相关的训练项目全 CLEAR
大剑の达人	训练所里与大剑相关的训练项目全 CLEAR
ランスの达人	训练所里与长枪相关的训练项目全 CLEAR

ハンマーの达人	训练所里与大锤相关的训练项目全CLEAR
ボウガンの达人	训练所里与弩相关的训练项目全CLEAR
片手剑收集家	拥有稀有度为5以上的片手剑3把以上
大剑收集家	拥有稀有度为5以上的大剑3把以上
ランス收集家	拥有稀有度为5以上的长枪3把以上
ハンマー收集家	拥有稀有度为5以上的大锤3把以上
双剑收集家	拥有稀有度为5以上的双剑3把以上
ライトボウガン收集家	拥有稀有度为5以上的轻弩3把以上
ヘヴィボウガン收集家	拥有稀有度为5以上的重弩3把以上
采掘长者	将科科特农场的采掘区域发展至最大
虫捕り长者	将科科特农场的捕虫区域发展至最大
大鱼长者	将科科特农场的捕鱼区域发展至最大
丰作长者	将科科特农场的农作物区域发展至最大
アイルーブリーダー	雇佣5只猫厨师且全达到LV.9
调合の贤者	124种调和列表项目全完成
森と丘の案内人	以森之丘为指定地的任务完成20回
密林の案内人	以密林为指定地的任务完成20回
砂漠の案内人	以沙漠岩地为指定地的任务完成20回
沼地の案内人	以沼地为指定地的任务完成20回
火山の案内人	以火山为指定地的任务完成20回
ブルジョワハンター	所持金超过20万
やりこみハンター	游戏时间超过100小时
运び屋	搬运系的任务全CLEAR
ガノスアングラー	任务中将水龙钓起
モンスターハンターP	全勋章入手
ベイグラント	GP点数达到10以上
ストレンジャー	GP点数达到400以上
レンジャー	GP点数达到800以上
ルーキーハンター	GP点数达到1,600以上
ウッドマン	GP点数达到2,800以上
ワーデン	GP点数达到4,400以上
エッグシーフ	GP点数达到6,400以上
ビーストスレイヤー	GP点数达到8,800以上
ボーンダスター	GP点数达到11,600以上
ウォーリアー	GP点数达到14,800以上
ブルファイター	GP点数达到18,400以上
バーサーカー	GP点数达到22,400以上
マーシナリー	GP点数达到26,800以上
バウンティーハンター	GP点数达到31,800以上
ベテランアタッカー	GP点数达到37,400以上
アイアンブレイカー	GP点数达到43,600以上
サムライ	GP点数达到50,400以上
グランドウォーカー	GP点数达到57,900以上
ストライダー	GP点数达到66,100以上
イクスプローラー	GP点数达到75,000以上
ウェポンマスター	GP点数达到84,600以上
バトルマスター	GP点数达到95,000以上
ドラゴンバスター	GP点数达到106,200以上
フォレストガーディアン	GP点数达到118,200以上
ロードオブハンター	GP点数达到131,200以上
グロリアスブレイヴァー	GP点数达到145,200以上
チャンピオン	GP点数达到160,200以上
ヒーロー	GP点数达到177,200以上
モンスターハンター	GP点数达到197,200以上
モンスターハンターG	GP点数达到222,200以上
MH レジェンド	GP点数达到1,000,000以上

勋章

勋章名	获取条件
1.村长の手ぬぐい	村长处一星和二星任务全CLEAR
2.村长のバンダナ	村长处三星和四星任务全CLEAR
3.村长のマフラー	村长处五星任务全CLEAR
4.村长のマント	村长处全任务CLEAR
5.赤铜のメダル	集会所一星～三星任务全CLEAR
6.白银のメダル	集会所四星～五星任务全CLEAR
7.黄金のメダル	集会所六星～八星任务全CLEAR
8.キングクラウン	全怪物金冠取得(黑狼鸟除外)
9.片手剑バッジ	训练所里与片手剑相关的训练项目全CLEAR
10.大剑バッジ	训练所里与大剑相关的训练项目全CLEAR
11.ランスバッジ	训练所里与长枪相关的训练项目全CLEAR
12.ハンマーバッジ	训练所里与大锤相关的训练项目全CLEAR
13.ボウガンバッジ	训练所里与弩相关的训练项目全CLEAR
14.たてがみの耳饰り	成功讨伐幻兽麒麟
15.黑耀の指轮	成功讨伐黑龙米拉波利亚斯
16.希少种报告书	体表颜色不同的怪物全种类讨伐(红黑龙除外)
17.はじまりの矿石	农场"采掘ポイント+2"项目扩张
18.ココットパピヨン	农场"虫の茂み+2"项目扩张
19.春夜鲤	农场"钓り用栈桥+2"项目扩张
20.ドスビスカス	农场"畑のウネ+2"项目扩张
21.感谢の手纸	雇佣5只猫厨师且全达到LV.9
22.贤者の印	完成124种调和项目后与村中的行走商人对话
23.金の工房トンカチ	称号中"XXX收集家"全取得
24.ワンダラーマップ	称号中"XXX案内人"全取得

文 掌机王阳光学员 Nebel 编 马修



超级大战争——步兵乱弹

如果说部队中哪个兵种的历史最悠久，那一定是步兵了。陆军中徒步或搭乘汽车、装甲输送车、步兵战车实施机动作战的兵种称为步兵。从原始社会、奴隶社会开始，步兵就一直是战场的主力。随着军事科技的发展，步兵的装备由原始的刀枪盾牌等冷兵器，演化成了步枪、机枪、火箭筒、反坦克导弹、防空火器以及汽车、装甲输送车和步兵战车等。步兵是陆军中人数最多的兵种，在地面作战中具有重要作用，阵地的夺取和防守，巷战和地形复杂的地区的作战，几乎都靠步兵完成。在装甲车辆的火力和防护能力日趋先进的今天，步兵的作战效率和生存能力是各国军队需要解决的问题。

《超级大战争》中的步兵是所有战术都不可缺少的部分，他们的作用主要是占领据点和当廉价的肉盾。众所周知，游戏中资金的来源是我方所占领的城市，而城市的占领是要靠步兵单位进行的，也就是说，如果要扩张自己的领土，获得更多的资源，就必须依靠步兵的占领；在阵线推进时，用坦克等主战单位来保护后方脆弱的远程单位显然是浪费，还影响了攻击力，这时候用廉价的步兵作为肉盾来保护远程单位是个不错的选择。当然，不要让步兵牺牲得太干净，否则即使战线向前推进，也会缺少步兵来占领沿途的据点。

红星——美国大兵

第二次世界大战中美国大兵的形象，相信每个人都不会陌生。新闻中、电影中、游戏中以及各种书刊中都可以看到他们头戴钢盔，端着步枪、冲锋枪冲锋陷阵的形象，和游戏中的区别是他们佩带的头盔不是红色而是绿色的，二战中美国士兵转战欧洲、亚洲、非洲以及大洋洲和美洲本土，


■M1A1 冲锋枪。

为战争的胜利作出了很大的努力，也在军事史上书写了浓重的一笔。当时的美国士兵使用的主要武器是汤姆森M1A1冲锋枪，这种枪型也是军事爱好者以及游戏玩家所熟悉的了。11.43毫米的口径火力出色，射速比较高，准确率也不错。不过汤姆森的体积太大，重量也过高，携带不便，所以在战场上，美国的坦克兵因为坦克容积小，经常丢弃汤姆森冲锋枪而去使用其他国家的枪械。




▲《拯救大兵雷恩》中的美国兵。


▲美军的M1 头盔。

蓝月——前苏联红军

作为二战东线的主战力量，苏联红军为二战的胜利作出了不可磨灭的贡献。从卫国战争刚爆发时的挫折，到斯大林格勒保卫战的顽强，再到最后攻入柏林的胜利，苏联红军坚韧不拔的精神一直在激励着他们前进的步伐。在寒冷的冬天，他们带着毡帽，手持冲锋枪的形象给人们留下了深刻的印象。尤其是苏联红军手中的波波沙冲锋枪，虽然结构简单，但是工艺好、易于大量制造，火力猛烈。并且由于配备了71发容量的弹鼓，较多的子弹也让红军在火力压制时更胜一筹。二战结束后，波波沙冲锋枪的生命并没有结束，它在抗美援朝战争当中还发挥了威力。


■波波沙冲锋。




▲运输装备的红军战士。

黄色彗星——日本"南方军"

1941年12月7日，日本轰炸机偷袭了珍珠港的美国太平洋舰队，造成了美国极大的损失。珍珠港事件促使美国投身于二战之中，太平洋战争从此拉开了帷幕。在太平洋战场的美日两国部队除了海战和空战外，也有过不少步兵之间的接触。在面对盟军士兵优良的装备时，日本步兵几乎很难抵抗，主要原因日本陆军几乎完全没有配备任何冲锋枪，只靠7.7毫米口径的九九式步枪作战。这种步枪虽然精度高，后坐力小方便使用，但是威力小，射击速度非常慢，火力也没有压制性，面对美军的汤姆森冲锋枪强大的压制性火力没有任何优势。




■九九式步枪。


▶太平洋战场的日本士兵。

绿色彗星——德国步兵

很多对军事感兴趣的朋友都很喜欢二战中的德国军队，因为抛开其他因素单从军事的角度来看，德国的军队确实十分强大。他们不仅有着战斗力很强的装甲部队，更有大量优秀的步兵执行各种作战任务。图中就是一名二战德国步兵，他们整体素质较高，装备精良，而且起到约束、督促其他部队作战的作用，是强大战斗力的保证。例如他佩带的头盔，作为二战德军的标志性装备给人留下了深刻的印象，在各种游戏中也是频繁出现。他佩带的K98式步枪具有射程远，威力大的优点。而在中绿色地球步兵使用的冲锋枪更像是二战中的经典枪型MP40，虽然没有极为突出的优点，但也没有缺点，是一把适合任何战斗的冲锋枪。由于枪身紧凑便于携带，装甲兵对它也十分偏爱，因为其一旦弃车作战，没有什么自卫武器能比一把MP40冲锋枪更令人放心的了。




■MP40冲锋枪。





《牧场物语》NDS 武器篇

和谐的牧场里出现了怪兽是怎样的感觉？即将推出的NDS版《魔法工厂 新牧场物语》中将引入了怪兽的概念，让不少牧场老玩家咋舌，究竟带来的会是新鲜感还是别的什么感觉暂时无法得知，不过在NDS版中其实已经出现了“怪兽”。

“怪兽们”生活在忘忧谷的矿山中，越深处的便越发难以对付：黑雏、黑甲虫……甚至是黑主人公。这些的原型均存在于游戏中：山间飞舞的蝴蝶昆虫，牧场里饲养的动物，当然还有我们的主角，也许是受到了诅咒，与公主キララ一起被魔女封印到矿场深处，日久便暗黑化成为了怪兽。为了矿场深处的宝藏，让我们挥起武器与它们一较高下吧。

“知己知彼，百战不殆。”矿场中的怪兽共有10种：其中甲虫4种，家禽牲畜5种以及黑色主角。它们有的沿固定路线行动，有的则是对主角发动主动进攻，稍不留意主角便有可能被四面夹击。怪兽们每撞击主角一次，主角的体力-1或疲劳度+1，如不及时防范很有可能晕死矿场中，而付出的代价则是非常巨大的：主角的现金以及当天收入的1/2。

主角挖矿所需要的锤子、锄头都可以成为武器，对怪兽的伤害度为HP-4（伤害值与蓄力等级无关），而斧头以及镰刀也同样可以进行攻击，对怪兽的伤害度为HP-7（注：钓竿和水壶可不能当作武器……）。最强的武器隐藏于矿场深处，没错，那就是传说之剑。当主角的六种工具：锄头、镰刀、斧头、锤子、钓竿以及水壶的经验值均达到400%，即可进行秘银工具的改造时，进入中级矿场（发掘现场第二洞窟）的255层即可得到。传说之剑除了可以劈开女神泉区域和发掘现场区域的两块巨石外也可以轻松消灭矿场中的怪兽，其对怪兽的伤害度为HP-14，对矿场中较弱小的甲虫类均一击必杀。



武器一览

武器名	敌人HP伤害值	主角体力消耗值	疲劳度增加值
锄头	-4	-2	+2
锤子	-4	-2	+2
斧头	-7	-2	+2
镰刀	-7	-2	+2
传说之剑	-14	-5	+2
主角撞击	-2*	-1	+1

注*：主角撞击敌人时，当敌人HP不大于2时，无论撞击多少次敌人的HP均不会再减少，也就是说最后的必杀一击必须由工具来完成。

矿场中敌人概况一览		
敌人名	HP	行动方向
黑蝶	3	左右直线移动（行动慢）
黑甲虫	3	上下直线移动（行动慢）
黑蝶 2	10	左右直线移动（行动快）
黑甲虫 2	10	上下直线移动（行动快）
黑雏	5	对主角主动发动攻击（行动较慢）
黑鸡	15	对主角主动发动攻击（行动较快）
黑家鸭	20	对主角主动发动攻击（行动快）
黑羊	30	对主角主动发动攻击（行动较快）
黑牛	50	对主角主动发动攻击（行动较快）
黑主人公	100	对主角主动发动攻击（行动快）

根据上表不难看出，较弱小的敌人，如黑蝶、黑甲虫用锄头等便可一击击破，而传说之剑可以一次打倒所有的小型怪物。以最终BOSS黑主人公举例来说，即使使用传说之剑与之对决，也需要攻击8次，而如果仅携带锄头锤子这两种必备工具挑战最高级矿场，则每遇到一次黑主人公便需要攻击25次之多！更不要忘记最底层，即65535层，等待主角的有5位黑主人公……为了发掘勇者的称号，努力挑战吧。

不过，再难应付的敌人也有小窍门可以利用，当主角装备女神帽子（效果中）或河童帽子（效果大）时，2点以下的体力／疲劳度消耗值会减少至0，所以在矿场中装备这两种装饰品，遇到敌人时便不用追杀它们，而是利用主角做诱饵，撞击数次后再一击必杀即可。

PS：如果是黑主人公，可是要撞上43次后才可能用传说之剑一击杀之……

女友攻略

カーリー（卡莉）

生日：秋 15 日
喜好：ピサ（+800）、ワイン（+500）
常出现地点：宿屋、农场、酒吧
出现条件：与 GBA 版《牧场》联机
出现日期：火曜日

爱情事件

事件一：

爱情度 0～9999
时间：火曜日 10：30～17：00
天气：晴天
地点：农场商店
“お见舞い”カーリー爱情度 +3000、セレナ友好度＋20。
“游びに来た”カーリー爱情度－2000、セレナ友好度　20。

事件二：

爱情度 10000～19999
时间：火曜日 18：30～21：00
天气：不分晴雨
地点：酒吧
一直选择“饮む”的话最后可让カーリー的爱情度+3000。而途中要是选择了“饮まない”，カーリー的爱情度就会－2000。作为男人，还是豪迈一点吧。

事件三：

爱情度 20000～39999
时间：火曜日 6：00～9：00
天气：晴天
地点：宿屋 2 楼走廊
“じゃ、行こうか”カーリー爱情度 +3000。
“ごめん”カーリー爱情度－2000。

事件四：

爱情度 40000～65535
时间：火曜日 18：10～22：00
天气：不分晴雨
地点：酒吧
“今すぐ迹を继ぐべき！”カーリー爱情度－2000。
“人生经验を积んだ方がいい”カーリー爱情度 +3000。
完成以上事件后，当达到爱情度 60000 以上即可求婚，婚礼结束后，游戏通关，无法看到孩子实在是件遗憾的事情啊。





为你而死

文 NDSBBS 怀恋众黄昏

如果只是生离，那至少说明我们还有再见面的机会；但是一旦死别，那就意味着我们将永远的阴阳相隔，这是恋人之间最害怕的距离。假若上天注定非要分开我们的话，为了爱情，我仍愿为你而死——



早就听说NDS上的《为你而死》和《为你而生》是个充满创意又很好玩的佳作系列，只是自己一直忌讳它那“触摸屏杀手”的称号而没敢玩。直到前几天，我才怀着忐忑的心情玩了《为你而死》。一上手我就深深的迷恋上了这款游戏，一口气玩到通关。虽然后来看到遍布划痕的触摸屏心里隐隐生疼，但我还是庆幸自己没有错过这么好的一个游戏。游戏中的男主角为了爱情连生命都可以不顾，我损失一个小小的触摸屏又有何妨？

虽说游戏玩得很爽快，但通关之后带给我的更多的是感动，我被男主角为了爱情的那份执著深深打动了。虽然朋友们常说我是一个执著的人，也有一份爱我所爱的热情，但是与男主角相比，他对爱情的那份执著还是让我汗颜。其实游戏的剧情并不复杂，讲述的是一位普通的男孩在大街上看到了一位漂亮的女孩从身边走过，直觉告诉他，这就是他一直在寻觅的梦中情人，可他很害羞，不敢直接上前告诉她，但望着她远去的背影，双脚却不由自主地跟了上去，机会是靠自己争取的，男孩鼓足了勇气……似乎上天有意要考验男孩，横在他面前的是重重困难，从踩着独轮车通过摩天大厦之间的窄道，到单身一人以一支小小的火把勇斗巨大的

食人花，甚至还要打败威胁着女孩生命的死神——总之为了自己心中的女孩，男孩甘冒任何危险去救她，甚至是以生命作赌注。看到男孩那奋不顾身的身影时，心里总是酸酸的；看到疯狂的公牛放肆地冲向人群，男孩毫不犹豫地站出来挡在女孩身前的时候，我的眼角竟然湿了，我自认为已经很久没有游戏能够让我流泪了……或许男主角的行为唤起了自己内心最脆弱的部分，引起了我的共鸣。游戏通关后，"为你而死"的誓言久久回荡在我的耳边。

诚然，这只是一个虚构的故事，但我们却可以从中看到现实的影子。其实，现实生活中遇到生离死别的几率太小太小，"为你而死"的誓言或许只是一句美丽的空头支票。但当危险真的来临那一刻，我们真的能说到做到，不顾一切哪怕是用自己的生命来保证自己心爱之人的平安吗？我没有经历过，所以任何的假设都只是自己的一厢情愿罢了。但我的脑海中却突然闪过这么几个镜头：



在经典的日剧《101次求婚》中，有个叫我永生难忘的瞬间：在已进展到了这个"美女与野兽"的故事中部之前，星野达郎（武田铁矢饰）为了追求矢吹薰（浅野温子饰）可谓不顾一切，为了阿熏一句让他知难而退的玩笑把全部的奖金拿去买了彩票，也为了证明自己是一个有正义感的人而丧失了晋升的机会，虽然此时的阿熏已经对达郎有了一丝的好感，但她还是对自己死去的前未婚夫念念不忘。一天夜晚，阿熏与达郎并肩走在回家的路上，达郎再次向阿熏表达了自己深深的爱意，但阿熏却想起了自己结婚当天因车祸死去的未婚夫，害怕幸福会突然离自己而去，在低声抽泣的同时，只幽幽地对达郎说了一句："我怕你会死去，我不想让悲剧重演了……"听闻此言的达郎二话没说，做出了一个让阿熏吃惊、也震动了电视机前的我的举动：他跳过护栏走上马路，张开双臂，闭上双眼，迎向一辆高速行驶的大货车……紧急刹车的刺耳的声音划破了宁静的夜空，大货车在达郎的面前停了下来，司机留下一句低俗的骂语就扬长而去了，只留下达郎一人泪流满面地向已经发呆的阿熏发出了这样的呼喊："看到了吧，我是不会死的！"阿熏顿时泪如泉涌。当时的我不知道究竟是什么让达郎如此笑面死亡，不知道达郎当时有没有一丝的犹豫，也不知道如果换作自己会不会也这样的不顾一切，我只知道在许多年后，每当回忆起这部经典日剧的时候，记忆总是定格在这个画面上，再也无法抹去。

虽然个人不太喜欢《泰坦尼克号》这部充满商业气味的电影，但我仍深深记得影片的最后，杰克与露丝发的那段难忘的对话——

露丝："我爱你，杰克。"

杰克："别这样……没到告别的时候……没到……你明白吗？"

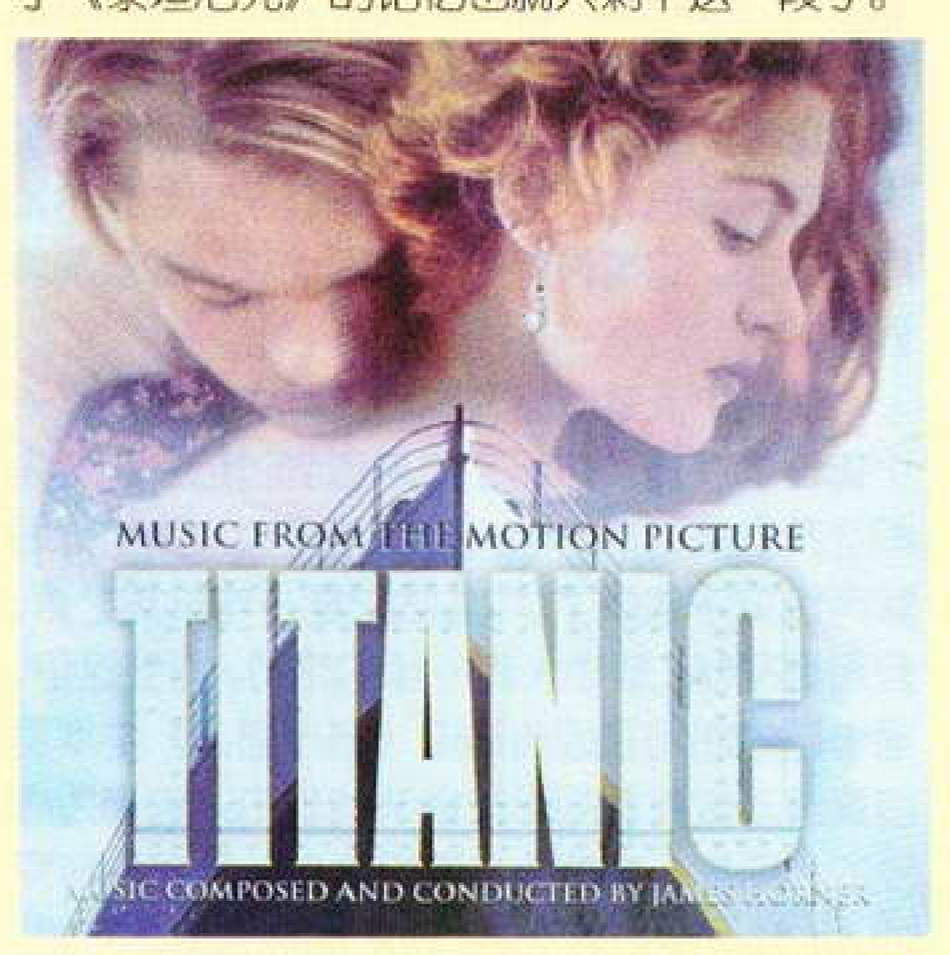
露丝："我很冷……"

杰克："听着，露丝……你会得救……会活下去……会生……好多的孩子……子孙满堂……你会长寿……是死在温暖的床上……不是这儿……不是今晚，不是……这么死，你懂吗？"

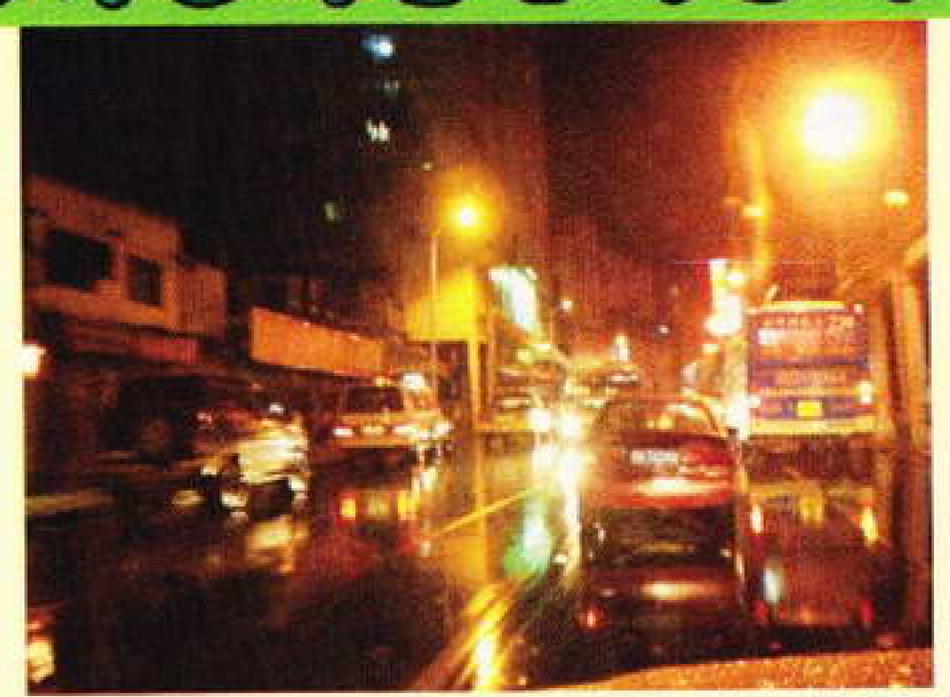
露丝："我的身体麻木了……"

杰克："我赢得船票……是一生……最幸福的事情，我……能认识你……是我的幸运，露丝……我满足了……"

是的，在生命的最后一刻，杰克毫不犹豫地把最后一丝生的希望留给了露丝，这是电影中最感动我的地方。或许随着时间的流逝，自己关于《泰坦尼克》的记忆也就只剩下这一段了。



或许有人会对我以上所说的片断不以为然，会说这些都是影视剧编造出来的故事，太假了，



现在哪还有这么傻的人啊？其实所有的艺术创造都是来源于生活而又高于生活的。原来在《读者》上看到的一个真实的故事也留给我很深的印象。那是一场车祸，但是现场的痕迹却显示了它不平常的地方：从长长的刹车印来看，坐在驾驶室的男人完全有时间避险，但刹车印和散落的碎片的分布位置说明男人在前车刹车灯未正常工作而停止的时候，他已经本能地往左打了方向，但是他最后还是往右打了方向，把自己撞了上去，而这奇怪的举动只是为了坐在副驾驶室的女人——他的妻子。男人先是出于本能往左边打了方向，以期避开危险，但是，他立刻意识到这样他会伤害到身边的妻子，于是又猛烈地往右打方向，试图把妻子往生的方向推一把，但是人的反应速度根本及不上车速，在他还没有完全打过方向之前，车已经撞到了……读过这个故事之后，我被他们两个人身上所折射出来的人性光芒所折服，人在危难的时候，愿意把生的希望留给别人，就是我们现在最缺少的也是人性中最为动人的闪光。而爱情的伟大和高贵会让本已麻木的心得到一点温暖的阳光。我想故事中的男人选择为爱而死是一种真情的流露，短暂的时间甚至让他来不及思考太多。这或许就是“为爱而死”的最高境界了。

爱一个人就非得为她而死吗？这显然是一个错误的逻辑。想起了原来看到过的一句情人间互开玩笑的话：“我怕死，那是因为我怕死后就再也见不到你了。”虽然只是一句玩笑之语，但细细品味，却让人有一丝的感动。写到这里，笔者忽然想起了经典动漫《城市猎人》中寒羽良最终对牧村香的那句经典的表白：“难道为心爱的人而死，她就会幸福吗？不，为了我所爱的人，我一定会活下去，这就是我爱人的方式，我没有告诉过你吗？”其实从漫画的第一本开始，自己就一直等着阿良的这句表白，结果表白果然是掷地有声，荡气回肠。同时也解释了爱一个人的最终目的就是让对方幸福，为心爱之人而死只是其中的一种表达方式，但不是惟一的方式。

我并不是要说深爱一个人就非得为对方而死，窥一斑而见全豹，我只是想借此窥见世间的真爱。《为你而死》的男主角、《101 次求婚》的星野达郎、《泰坦尼克》中的杰克以及车祸故事中的那个男人，他们都表现出了一种对爱情的忠贞，对爱情的执著。而正是这种真情让人感动，正是这种执著让他们感到了幸福，为了爱情即使是死，也死而无憾。

喧嚣浮躁的社会中，这样的爱越来越少了。快餐式的爱情、一夜情比比皆是，人们喜欢过把瘾就死，不必负什么责任，也就更不用去发“为你而死”的誓言。

笔者是一个传统的男人，从小就读过孔老夫子的“执子之手，与子偕老”的诗句，到现在也还相信人世间的真爱会降临到自己身上，虽然不知它还在多远的将来。我一直读不懂“一夜情”背后的含义，朋友们也常善意地嘲笑过我的守旧，但我是个执著的人，我认定的事情不会轻易改变，尤其是自己坚持了这么多年的爱情观。别人怎么对待爱情，那是别人的事，我管不着，我惟一能做的就是要求自己。这也并没有什么对错可分，大家只是选择了不同的爱情的道路，选择了一条更适合自己的道路。

西方的婚礼上，夫妻在教堂里会许下一段经典的誓言：“你愿意成为他（她）的新娘（郎）吗？从此爱他（她）尊重他（她），不离不弃忠诚一生。无论是贫穷、富贵、健康，还是疾病，直到死亡把你们分开……”它提醒了沉浸在浪漫之中的伴侣：成熟的爱情和婚姻，像晾晒在烈日、风雨中的衣物一样，其华丽的色彩会慢慢退去，最后显现的才是本色。

我坚信自己真的到那个时候，也会自豪地说出下面这些掷地有声的话语：“是的，为了爱情，我愿意付出一切，哪怕为你而死！”



加油，神游！

文 罗纳尔南

——写在iDSL发售前



5月5日，“五一黄金周”长假第5天，身在高三的笔者在补了4天的课后，终于在这天忙里偷闲地抽空上了一下网。习惯性地打开levelup.cn主页，一条位于页面左上角的消息首先映入眼帘——“iQue DS Lite六月中国同步上市！”说实话，当时的自己心如止水。并没有当初同样在这里看看到iQue micro全球同步上市时的激动，就更别和iDS发卖前那种的迫不及待、听到三言两语的小道消息都要兴奋很久的心情相提并论了。

我在想，为什么我会有这样的心情？想当初，神游决定开始引进GBA开始，我就一直不遗余力地支持神游。虽然支持，但时至今日，也仅仅购入了一台小神游SP而已。不过那种每每有神游新主机发卖时，看到新消息放出的快乐，却永远都是发自心底的。

我当即在“NDS、GBA讨论区”里发了名为“iDSL发售在即，大家支持iDSL吗”的投票帖子，想看看大家目前的看法和观点。而后就关了电脑，想静观其变。

没想到第二天，我就病倒了，“急性胃肠炎”这个名称听来让人就浑身不舒服，虽然毛病不大，可是难受起来实在是如坐针毡。于是有病在身的我顺理成章地请假在家，躺在床上心安理得地接受爸妈寸步不离的照顾。

虽然卧病在床，但是我得承认心里还是有点庆幸的，因为学习的压力让我很久没有如此惬意闲暇的时光静下来休息了。于是我天马行空地胡思乱想，最后，才想起神游来……

2004年，当GBA SP在全球范围内已经大卖特卖的时候，一直在家用机市场忙碌的神游公司却突然宣布要在国内发卖中国大陆行货GBA，这样的做法让不少视GBA为淘汰产物的玩家嗤之以鼻，当然后来的结果也是可想而知，机型陈旧不说，销售渠道也让人无法满意，加之正版软件的缓慢，虽然给了翻新GBA一定的打击，但也只是刚刚上市不久便处于无人问津的状态，除了部分神游专柜之外，实在是难觅其芳踪。

就这样，神游不明不白地打完了他们运营掌机业务的第一仗，虽然成绩看似不尽人意，但实际上这第一步，在如今看来还是迈得中规中矩的。



而作为玩家的感想，神游的这次行动可谓不过不失，波澜不惊。对于没有接触过GBA的玩家而言，他们或者仅仅是追求时尚，或者尚无经济来源，短期内不可能成为主力消费军，买一台神游的机器可能是他们花在掌机上的惟一一笔开销，自然不会有太大的影响；而对于主力掌机玩家，这时候也许连SP都已经不再有吸引力，他们更加垂涎的恐怕是年底将要发布的NDS或者PSP，因此也不可能给他们带来多大震撼，甚至会让人觉得神游又是在拿过时的东西糊弄人——但是至少我们能够看到，神游已经向流行的元素看齐。千里之行，始于足下，也许只有这样做，下一次惊喜来临时才会让我们为之振奋。

果然，不久之后，小神游SP发卖的消息便浮出水面，接下来，神游不再悄然行事，而是

大张旗鼓地进行各种宣传，而这时候国内的SP市场早已被不法商人搞得乌烟瘴气，假货、翻新机漫天飞，原装电池被调换等恼人的问题正让欲出手购机的玩家焦头烂额，而此时小神游SP的粉墨登场无异于救世主降临，220V适配电源、完整的发票单据、无后顾之忧的服务，这一切想一想都令整天提心吊胆看着JS脸色行事的玩家感到快慰。于是10月开始在全国发售的小神游SP以688元——这个仅比水货高出几十元的价格让水货机器几乎一夜之间销声匿迹，如此佳绩让神游漂亮地打了一场翻身仗。(这也是神游迄今为止所有新发主机中惟一一台可以称为“开门红”的机器。)玩家终于向神游投来了赞许的目光，认为行货是可以依靠的。于是玩家对于神游开始表现出空前的热情，然而却忽视了一些严重的内在问题——配套中文游戏被DUMP和烧录卡带来的繁荣假象。

配套中文游戏被DUMP是由来已久的问题，早在行货版GBA发卖时配套的两款游戏便被先后DUMP了，加之当时民间汉化软件的数量要大大多于官方汉化游戏，软件这一环神游毫无优势可言。随后的小神游SP发卖根本就没有配套游戏，而这时候的烧录卡技术已经相当成熟，因此绝大多数懂行的玩家都选择了各个品牌的烧录卡为自己的机器保驾护航；不懂行的玩家当然也不至于眼看着两款游戏，市面上大量的D卡足以让他们挑花眼睛了。于是，只有硬件热卖，软件却毫无用武之地的局面让神游尴尬不已。众所周知，游戏主机的硬件基本上是没有什么赚头的，而这时候的神游也实在是别无选择，因为基本上只要游戏面市就难逃被DUMP的命运，这也是神游最终采取行货版SP无配套游戏的苦衷吧?

好在神游这次“赔本赚吆喝”的举动在玩家中产生了良好的口碑，一时间“神游”的名字也被中国的广大玩家所熟知，玩家们的支持无疑让神游信心倍增，于是中国龙限定版主机



发卖，“情侣秀”、“中国人的SP等你来设计”等相关活动接踵而至，任天堂与神游对国内市场的高度重视彰显无疑，玩家自然也报之以最大的信赖，不可否认，行货SP发卖的这一时期，神游给国内玩家留下了良好的印象。

不过这时候全球范围内，次世代掌机已经发卖，NDS这台异质主机的新奇玩法让不少玩家一见倾心，慷慨出手拿回了心爱的主机。而部分玩家因为有了神游之前给予的信心，则对神游公司寄予了厚望，希望他们能在短2时间内引进行货版NDS。而事实上，因为前两台掌机的行货基本上都是在主进入成熟期甚至是末期后才成功引进，根据神游的这个作风，更多的玩家认为短期内要想让神游引进行货并不现实，于是迫不及待的玩家早早购入水货，另外一部分则是一面攒钱一面观望。虽然此间有不少诸如“春节期间发卖行货NDS”等小道消息不断浮出水面，但是无论怎么看都只像是好事者的捕风捉影，网络上也出现了种种规模的请愿活动，目的就是让神游为中国玩家引进行货NDS主机。



在这样的焦躁不安中，2005年的暑假逐渐接近。这期间，神游4月初在官方网站上公布的ChinaJoy比赛项目之一——NDS游戏《大合奏》以及参赛奖品中第一次提及“iQue DS”这个行货版机器，算是了却了部分玩家对神游短期内不会引进等DS的担忧。随着暑假的临近，行货主机的发卖也日渐明朗，随后，“7月23日发卖”的广告邮件几乎同时到达了所有神游注册用户的电子邮箱中，官方网站的倒计时发售牌也随之诞生，然而谁也没想到，接下来神游将要面临着的几乎是一边倒的喝倒彩声。过高的主机定价以及鸡肋般的配套游戏让最初的豪华版招致一片骂声，攒够了钱苦苦等待已久的玩家没想到日思夜盼的结果竟然要以如此高昂

的代价换取。当时，几乎所有的掌机论坛中都有声讨神游的帖子出现，并且一浪高过一浪，而神游也当然没有再次上演将水货主机扫地出门的好戏，反倒是加密系统让当时玩不了烧录游戏的iDS在大众玩家眼中变得一无是处。当然，购入行货主机的玩家其实也不再少数，他们或者本着支持行货的态度，或者实在是已经期盼行货许久，总之这些玩家绝对是值得尊敬的，在行货主机顶着一片反对之声之际，还能义无返顾地支持行货，确实难能可贵。

再后来，GBM初露端倪，在日美尚未发售之际，神游便放出行货版iQue micro的全球同步发售计划，当我进入神游官网，在新闻栏里将这条新闻看了个清楚后，终于相信了它的真实性——并且伴着欣喜若狂的表情。虽然当时我并不晓得有无能力支持神游的这台主机，但是已经打心眼里相信，这台主机绝对不仅仅是那个叫做“任天堂”的日本株式会社的独有产物，它更是这个叫做“神游科技”的中国公司的产品。也许真的像他们说的那样，短期内神游不会考虑盈利，塑造和培养一个良好的游戏市场才是他们的首要目的。抛开售价销量不谈，GBM这台任天堂历史上少有的算不上成功的主机，不仅成为了应付推出NDSL之前的过渡时期牵制PSP销量的利器，更让神游也证明了自己的价值。

紧接着，形形色色配合着马里奥20周年生日而推出的GBA、SP、GBM以及相关游戏袭来。虽然打上iQue牌子的限定版主机让某些追求完美的玩家所诟病；虽然软件依然逃不过被DUMP的惨淡命运，可是神游却依然无怨无悔，没有半点打退堂鼓的意思。在如此艰难的环境下，神游确实应该令我们这些享受惯了D版烧录、当然也少不了被假货水货所拖累、被无良商人所欺诈玩弄的玩家肃然起敬……

到这里，我也明白自己为什么能够对iDSL







▲神游发售的增亮SP。

发售的消息保持如此冷静的态度了。神游的一次次引进已经让潜意识里产生了“行货一定会有，只是迟早问题”的概念，而潜移默化中我们也认同了神游，认可了他们的运行规则。虽然由于种种条件的限制，软件上还无法全力支持，但是只要价格合适，又能有几个人放弃堂堂正正出售、带有发票的行货主机，而去选择无依无靠的水货机器呢？想到这里，我昏昏沉沉地睡去了……

一觉醒来，我感觉浑身充满了力量，大病初愈的感觉真棒。突然想起了自己发在论坛的帖子，于是拖着刚刚好转的身体跑向网吧。在看到帖子之前，我自己猜想，结果应该是保持冷静态度——果然，帖子的95张投票中，“看情况，价格差不多或者低于水货就支持”的支持者占据了71票之多，而“无条件，强烈支持”的也达到了18票，“完全不支持”的仅仅有6票而已。从结果来看，大家对神游的支持不再是过去的盲目崇拜。虽然也有一些积怨较深的朋友一时无法想通，还带着强烈的抵触情绪，但是也许总会有那么一天，当神游让我们能够轻轻松松地第一时间买上最新机器，明白国外玩家等待一款正版游戏发售时激动的心情的时候，我想，那时的掌机乃至游戏市场都会变得焕然一新，大家也会为如今神游的良苦用心所感动。而且那时候，诸如“随着iQue DS Lite登陆中国，iQue神游将不断推出更多‘新游戏模式’和服务，把这一风靡世界的游戏娱乐风尚完全地提供给广大中国用户”这样的宣传口号，一定也不会再仅仅是官方的广告词。

我在自己的帖子里投下了它的第96票——“无条件，强烈支持”，然后留言：“加油，神游！”并开始了为自己的iDSL攒钱的计划。

掌机游戏综合发售表

E3显然并没有让本月的软件阵容在原有基础上丰富多少。不过不可否认，某些并非一线大作级的游戏还是颇让人期待。《怪盗卢梭》的新颖玩法以及厂商的制作功力都对玩家有足够的吸引力，此外《重装机兵传说》和《魔法假日》也是值得向RPG爱好者们推荐的作品。而PSP平台，本月所有游戏无疑会在《铁拳》的光环下黯淡失色，因此购入PSP的玩家也有不少，不知它能否像《怪物猎人》一样创造掌机平台销量反超家用平台销量的奇迹呢？我们拭目以待。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年6月11日			
龙珠 进化大冒险 Dragon Ball：Advance Adventure	Banpresto	ACT	29.99美元
2006年7月6日			
汽车总动员 カーズ	THQ	ACT	4800日元
2006年8月3日			
旋律天国 リズム天国	Nintendo	MUG	3800日元

Nintendo DS

2006年6月1日			
汉字侯鸟 汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元
银河战士Prime 猎人 メトロイド プライム ハンターズトーナメント	Nintendo	FPS	4800日元
2006年6月5日			
轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19.99美元
2006年6月8日			
降魔灵符传 伊津奈 降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
2006年6月15日			
怪盗卢梭 怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
中央大陆战记 冲刺 ゾイドダッシュ	Takara Tomy	ACT	4800日元
数码暴龙物语 デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
重装机兵传说 钢之季节 メタルサーガ 鋼の季节	Success	RPG	4800日元
2006年6月22日			
魔法假日 五星连珠之时 マジカルバケーション：5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800日元
2006年6月29日			
头脑锻炼 游戏对战矢印谜题 帕比狗矢量1 头を锻えて游ぶ対战矢印パズル パピいぬベクター1(わん)	Megacyber	PUZ	3800日元
触摸相声 女神的微笑DS タッチで漫才！メガミの笑壶DS	Ertain	SLG	3800日元
海底总动员 触摸尼莫 ファインディング・ニモ タッチでニモ	SEGA	PUZ	4800日元
2006年7月6日			
汽车总动员 カーズ	THQ	ACT	4800日元
勇敢的故事 我的记忆与祈愿 ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
洛克人EXE ロックマン ゼクス	Capcom	ACT	4800日元
给孩子们讲故事 快乐画册1 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 1	Starfish	ETC	2840日元
给孩子们讲故事 快乐画册2 子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 2	Starfish	ETC	2840日元

给孩子们讲故事 快乐画册3 子どものための読み聞かせ えほんであそぼう 3	Starfish	ETC	2840日元
2006年7月13日			
NARUTO 火影忍者RPG 灵兽VS木叶小队 NARUTO-ナルトーナルトRPG 灵兽VS木ノ叶小队	TAKARA TOMY	RPG	
黑客计划 觉醒 プロジェクトハッカー～覚醒～	Nintendo	AVG	4800日元
2006年7月20日			
卡片游戏9 カードゲーム9	Taito	TAB	4800日元
触摸！炸弹人乐园 Touch！ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元
大家的DS研究班 完美英语单词力 みんなのDSゼミナール カンペキ英単语力	TDK	ETC	4800日元
大家的DS研究班 完美汉字力 みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力	TDK	ETC	4800日元

PlayStation Portable

2006年6月1日			
2006 FIFA 世界杯 德国大会 2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	EA	SPG	4800日元
宇宙巡航机合集 Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
2006年6月8日			
大都技研官方柏青嫂锻炼器 吉宗 携带版 大都技研公式パチスロシミュレーター 吉宗 ポータブル	大都技研	SLG	3800日元
吉他超人LIVE ギタルマン ライブ	Koei	MUG	4800日元
2006年6月13日			
潜龙谍影：数字漫画小说 Metal Gear Solid：Digital Graphic Novel	Konami	ETC	18.99美元
2006年6月15日			
到哪里都在一起 学校狂欢 ーどこでもいっしょーレッツ学校	SCE	ETC	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 成田 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
神秘岛 MYST	SEGA	AVG	3800日元
2006年6月22日			
转转方块 コロコロころん	Success	PUZ	3800日元
索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验！ ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脳に快感 アハ体验！	SEGA	ETC	2800日元
拳手之路2 真实 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	SPG	5800日元
2006年6月26日			
铁拳 暗之复苏 Tekken Dark Resurrection	Bandai Namco Games	FTG	39.99美元
超人归来 Superman Returns：The Videogame	EA	ACT	39.99美元
2006年6月27日			
加勒比海盗 亡灵财宝 Pirates of the Caribbean	Buena Vista Games	ACT	39.99美元
2006年6月29日			
镜头之恋 原史奈 两个人的二人…… ファインダーラブ 原史奈 ふたりの ふたりで…。	Capcom	ETC	4800日元
镜头之恋 工藤理纱 与你第一次拍摄 ファインダーラブ 工藤理纱 ファーストショットは君と。	Capcom	ETC	4800日元
镜头之恋 星野亚季 麻烦的约会 ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー	Capcom	ETC	4800日元
我的暑假 携带版 ぼくのなつやすみポータブル	SCE	ETC	4800日元
和莉莎一起横穿大陆 A列车GO リサと一绪に大陆横断 ～A列车で行こう～	Idea Factory	SLG	4800日元
咕噜小天使 ぐるみん	Falcom	RPG	4800日元
天秤彩球2 again ぷらすぷらむ2 again	Takuyo	PUZ	4800日元
2006年7月6日			
勇敢的故事 新的旅人 ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCEJ	RPG	4800日元
2006年7月13日			
LocoRoco LocoRoco	SCEJ	ACT	4800日元
天外魔境 第四默示录 天外魔境 第四の默示录	Hudson	RPG	4800日元
谜题机动战士高达 问战士DX クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	Bandai Namco Games	PUZ	4800日元
泡泡龙 魔塔大作战 パズルボブル～マジカルタワー大作战！！～	MMV	PUZ	4800日元
汽车总动员 カーズ	THQ	ACT	4800日元
2006年7月20日			
BLEACH 灵魂升温3 BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～	SCEJ	FTG	4800日元
炸弹人 携带版 ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	售价未定
携带小岛 掌中胜地 ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.41

新作快报




收录影像：《最终幻想III》、《真名法典 携带版》、《咕噜小天使》、《汉字侯鸟》、《潜龙谍影 掌上行动》。

火热试玩台

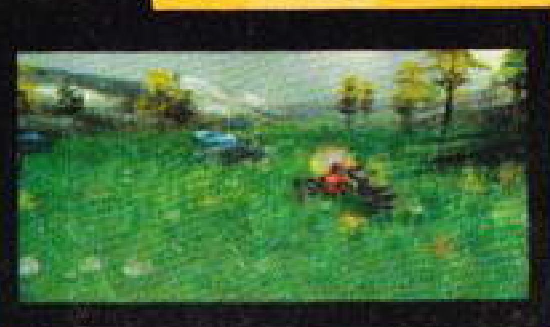



收录影像：：《X战警：官方游戏》、《快乐足球》、《罪恶工具 碎击者》、《右脑达人 加油训练师》、《勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版》。

劲作直击

FIELD COMMANDER

SITE EN FLASH

《战地指挥官》

本作是SOE精心打造的一款回合制战略游戏。玩家将扮演联合军的一名指挥官，率领这支神秘的部队对抗世界各地的恐怖分子，让我们看看游戏的具体表现吧！


GBA 全部ROM
PSP 精选 ISO
NDS 全部ROM
www.tg777.com



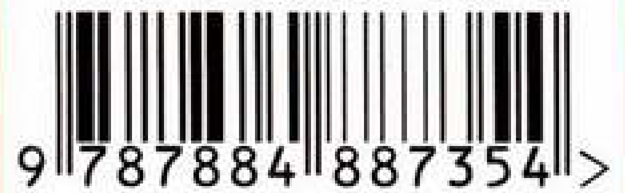


豪华版PSP



新版NDS Lite

ISBN 7-88488-735-5



定价：8.8元